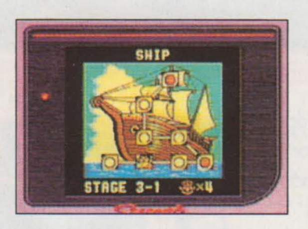

Nº 22
350 ptas.
OK SUPER
CONSOLAS
MP MULTIPRESS
DONKEY KONG
¡DEVUELVEME A MI CHICA!
PREVIEWS EXPLOSIVAS:
STUNT RACE FX
LOS PITUFOS
REBEL ASSAULT
POWER RANGERS
LAS MEJORES NOVEDADES:
SUPER METROID THE HULK JUNGLE BOOK LEGEND
PAC-ATTACK KNIGHTS OF THE ROUND EEK THE CAT
KING OF DRAGONS R.B.I. BASEBALL ´94 TAZ-MANIA
8 414090 202770 00022



CID FCA!
WARIO
GAMEBOY
SUPER MARIO
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
©1994 Nintendo
PHILIPS
TETRIS 2
DONKEY KONG
SUPER NINTENDO
SELECT
START

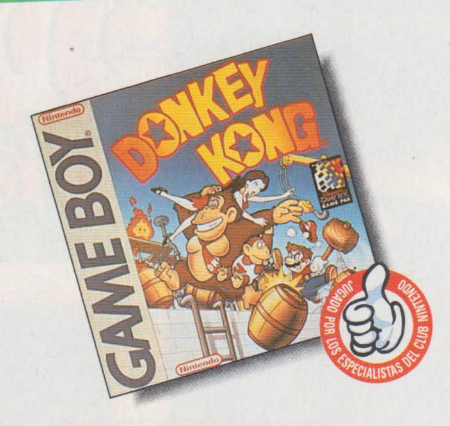
SACALE LOS COLORES A TU GAMEBOY.

Para hacerlo, sólo necesitas Super Gameboy, el último accesorio para tu Super Nintendo.
Super Gameboy te permite ver tus juegos de Gameboy favoritos, tan grandes como lo sea la pantalla de tu televisor y a todo color.
Además, las posibilidades de este increíble accesorio son infinitas. Podrás cambiar los marcos, sustituir los colores originales por otros y crear tus propios escenarios, dibujando tanto dentro como fuera del juego.

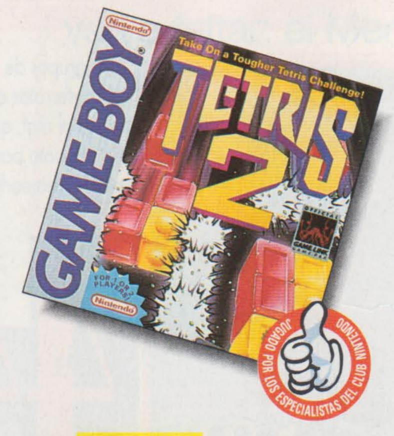




Y para que puedas ir viendo lo que es bueno, ya están aquí los primeros títulos que incorporan ¡256 colores!: DONKEY KONG y TETRIS 2.



DONKEY KONG, uno de los mayores éxitos de las recreativas, te permitirá revivir toda la emoción de los rescates y persecuciones a través de sus 10 niveles y más de 100 fases.



En **TETRIS 2**, encontrarás el doble de dificultad, imaginación, jugabilidad y entretenimiento del que ya tenías en Tetris, pero elevado al infinito.



Gracias a Super Gameboy, tus juegos de siempre de Gameboy tendrán una nueva dimensión, diversión en color, habilidad en color, héroes en color... Gameboy en color, con Super Gameboy.



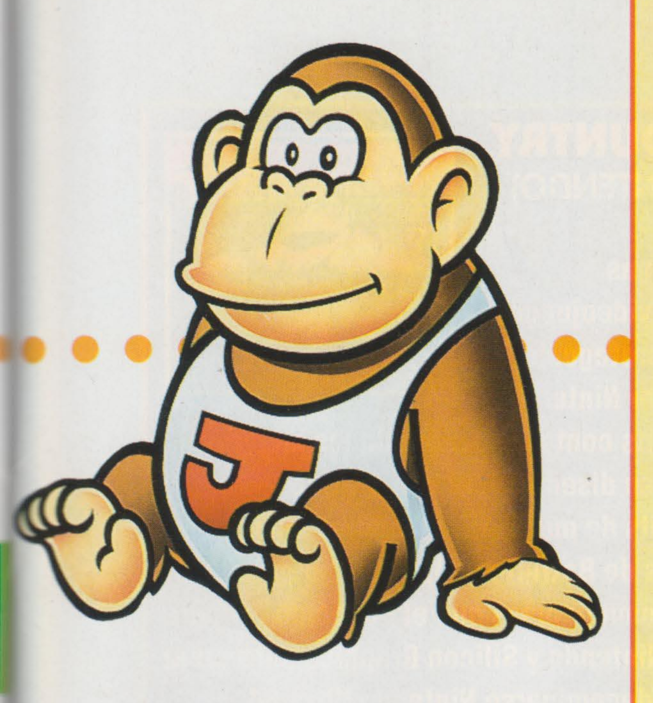




Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

OK SUPER CONSOLAS

SUMARIO



El verano se agota poco a poco, y como os prometimos aquí estamos un mes más, con un nuevo número de nuestra revista.
Seguramente más de uno estará estudiando duramente esas asignaturas que no se le dieron tan bien durante el curso y que ahora debe sacar en las recuperaciones, pero no os preocupéis, pues desde aquí os deseamos la mejor de las suertes para conseguir ese suficiente al que tanto cuesta llegar.Y además, para amenizaros un poco estas duras y largas noches de insomnio, hemos realizado un esfuerzo sobrehumano para ofreceros los comentarios, novedades y trucos más recientes.Para comenzar nada más y nada menos que un especial de seis páginas sobre Super Metroid, el juego revelación del año y unas pasarelas recién salidas del horno, como The Incredible Hulk, Knights of the Round, King of Dragons, Legend y Jungle Book por citar algunas.Nuestras secciones actuales tampoco van a faltar: el Mercadillo,con vuestras mejores ofertas, Los Super Trucos, con los passwords y combinaciones más útiles, y La Tierra de las Consolas, donde se demuestra que el calor no ha hecho disminuir vuestra imaginación con el lápiz y el papel. Y si esto os parece demasiado, esperar al mes que viene y veréis lo que es bueno.

SECCIONES

Director: Jose Emilio Barbero
Redactores: Carlos F. Mateos, Enrique Maldonado, Antonio Greppi
Colaboradores: Mr Lynch, Marcelo Amuchástegui, El Chip Anónimo
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Esther Lobo
Fotografía: Eduardo Urech
Publicidad y redacción:
Pza. República del Ecuador, 2, 1º B
28016 Madrid
Teléf.: 457 53 02/5203/5608
Fax: 457 93 12

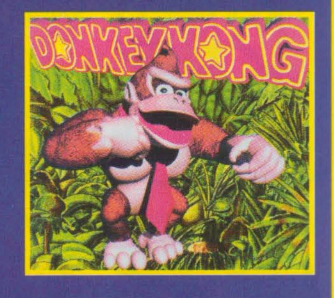
Editorial Multipress, S.A.
Director General: Julio Goñi
Director de publicaciones: Saúl Braceras
Director de producción: Julio Rodríguez
Administración y suscripciones: Tel: 457 93 29
Fax: 458 18 76
Preimpresión: Lumimar, Albasanz, Nº 48-50, 4º, Madrid.
Imprime Gráficas Estella S.A.
Depósito legal: M-38.555-1992
Printed in Spain IX 94
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP
Distribución en Chile: El Molino.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.)
Pasaje Sudamérica, 1532, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta y Melilla: 350 Ptas.

9/94

DONKEY KONG COUNTRY

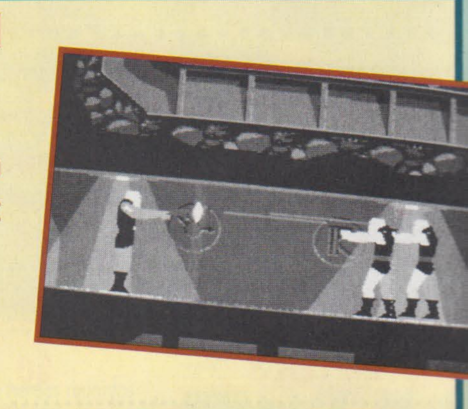
● (SUPER NINTENDO- NINTENDO)



Por fin, uno de los personajes más carismaticos del mundo de los videojuegos, Donkey Kong aparecerá como protagonista de un nuevo cartucho para Super Nintendo. La afortunada máquina de 16 bits contará con uno de los mejores juegos de la historia gracias a su diseño en 3D con gráficos renderizados y a sus 32 megabits de memoria, él cual ha sido creado por Rare Ltd. (creadores de Battletoads), sobre un ordenador Silicon Graphics. Tambien os comunicamos que el conocido Project Reality (proyecto conjunto de Nintendo y Silicon Graphics para crear una consola de 64 bits) pasa a denominarse Nintendo Ultra 64, y que sus primeros juegos se llamaran Killer Instinct y Cruis'n USA.

HEART OF THE ALIEN

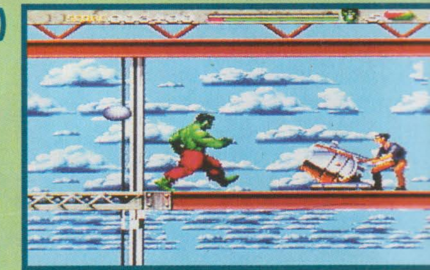
● (MEGA CD - VIRGIN)



El aclamado Another World, pronto verá su continuación en este Heart of the Alien. Si no conoceis la versión anterior, comentar que estaba desarrollada con gráficos poligonales de gran calidad.

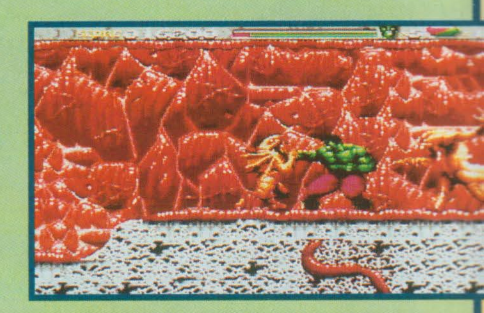
THE INCREDIBLE HULK

● (SUPER NINTENDO - U.S.GOLD)



El héroe verdoso, cuyos juegos para Mega Drive y Master System os comentamos en la revista este mes, también aparecerá por la Super en un juego de acción trepidante que aprovecha totalmente la paleta de 256 colores de la consola, añadiendo además unas increibles músicas en la lucha de Bruce Banner/la Masa contra todos los villanos del mundo del hampa.





DRAGON

● (MEGA DRIVE/MASTER SYSTEM - VIRGIN)







Bruce Lee, archiconocido karateka fallecido en extrañas circunstancias, será recordado además de por sus peliculas, por estos dos juegos para las consolas de Sega. El de Mega Drive se desarrolla al estilo de Street Fighter II, mientrás que el de la Master es un arcade de plataformas.

TINHEAD

● (MEGA DRIVE - MICROPROSE)



Con el curioso nombre de Cabeza de Lata, un nuevo superhéroe platafor-mesco aparece en Mega Drive siguiendo la rápida estela azulada de Soni a toda velocidad. Este simpático personajillo protagoniza un interesante cartucho, muy colorista y divertido, donde debe recorrer un increible mundo repleto de seres de muy malas intenciones.



SIDE POCKET

● (GAME GEAR - DATA EAST)

Si la memoria no nos falla, este es el primer cartucho dedicado al billar que llega a la pequeña de las consolas Sega. Avalado por las excelentes versiones para Mega Drive y Super Nintendo (esta última no ha llegado a España), este programa mantiene todos los trucos y buen hacer de sus versiones antecesoras.

SUZUKA 8 HOURS

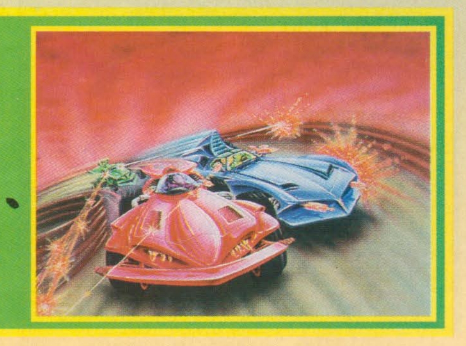
● (SUPER NINTENDO - NAMCO)



Namco ha convertido desde las máquinas recreativas, su excelente simulador de motociclismo Suzuka 8 Hours. A pesar de que es imposible mantener todo el dinamismo que se obtiene al montar en una moto de verdad, este juego te hará sentir la velocidad, gracias al chip DSP que incorporá.

ROCK 'N ROLL RACING

● (MEGA DRIVE - INTERPLAY)



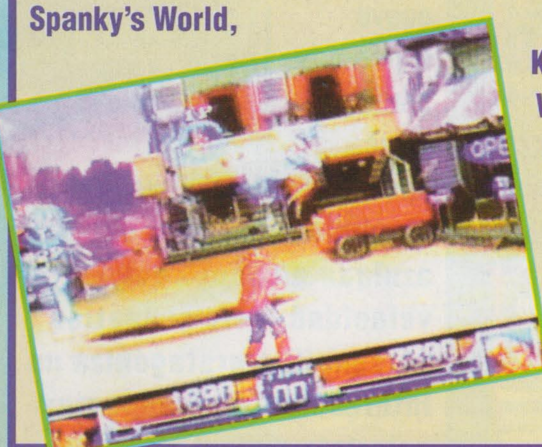
Ante el éxito de la versión para Super Nintendo de este excelente juego de carreras, los programadores de Interplay, preparan la versión para la 16 bits de Sega, la cual estará finalizada dentro de poco tiempo.

WILD GUNS

● (SUPER NINTENDO - NATSUME)



Natsume ya se ha hecho con un nombre en el mundo de las consolas, gracias a programas del calibre de Spanky's World,



Kikikaikai Ninja o Ninja Warriors Again. En este nuevo juego, dos pistoleros o pistoleras (a elegir) se enfrentan a todos los villanos de un lejano Oeste, lígeramente transformado gracias a la tecnología robótica.

NINJA BOY SASUKE

● (SUPER NINTENDO - SUNSOFT)

Juego divertido donde los haya, este Ninja Boy Sasuke nos permite controlar a dos pequeños jovenzuelos dedicados al estudio de esa arte marcial denominada Ninjitsu. Vamos, el típico juego de acción.



YU-YU HAKUSHO 2

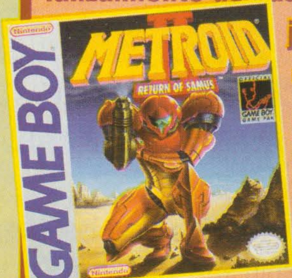
● (SUPER NINTENDO - NAMCO)



Los manga japoneses son incomparables a la hora de proporcionar titulos y argumentos a los programadores de videojuegos. Proveniente del Shonen Jump, cómic donde aparecen los dibujos originales de Dragon Ball todas las semanas, Yu-Yu Hakusho 2 es la continuación de un excelente cartucho de lucha, muy aclamado en tierras niponas.

NUEVOS JUEGOS PARA GAME BOY

Nintendo España, acaba de anunciar el próximo lanzamiento de cuatro nuevos juegos diseñados para la consola pórtatil Game Boy. World Cup Striker, Metroid II, Megaman III y Duck Tales 2, son los elegidos para representar el espíritu que cualquier buen juego debe tener.





SNOOKER

● (MEGA DRIVE - VIRGIN)

El snooker es la versión inglesa del billar, aunque con importantes variaciones en el estilo de juego, y en el número de bolas a utilizar. Este es el primer simulador para consola de esta variedad, pero ya apareció un programa para ordenadores hace algunos añitos.



HURRICANES

● (MEGA DRIVE/GAME GEAR SUPER NINTENDO - U.S. GOLD)

Ultimamente, los juegos de niño con balón (Soccer Kid, Marko's Magic...) se han puesto de moda. Con este Hurricanes, basado en una serie de dibujos animados de televisión, dispondréis de todo un equipo dispuesto para darle pataditas al balón.





SPARK

● (MEGA DRIVE - SEGA)



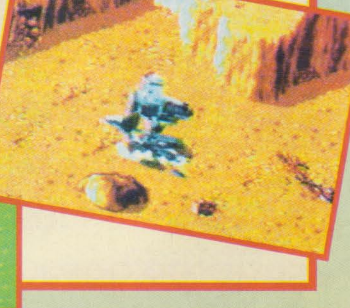
Spark es el nombre de la nueva mascota de Sega. A pesar de la excelencia de los gráficos que acompañan al cartucho y a su estilo de juego, no creemos que haga sombra al incomparable Sonic the HegdeHog.



BATTLETECH

● (MEGA DRIVE - EXTREME)

Pronto la Mega Drive va ha poder disfrutar de las aventuras de los BattleTech, esos robots futuristas, cuya misión principal es buscar y destruir a todos los adversarios que se interpongan en su camino.

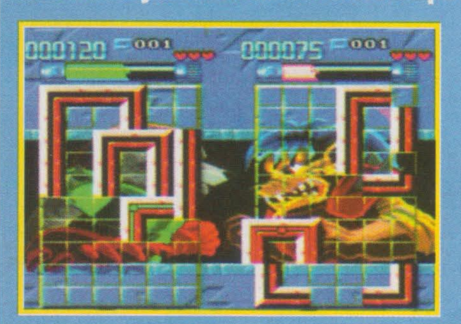




SUPER LOOPZ

● (SUPER NINTENDO - IMAGENEER)

La mente pensante de los programadores, parece no tener fin a la hora de diseñar nuevos juegos de habilidad y reflexión. En este Super Loopz, debmos seguir las directrices del fabuloso Pipe Dream, conectando un camino para que un líquido pueda correr por él sin desparramarse.



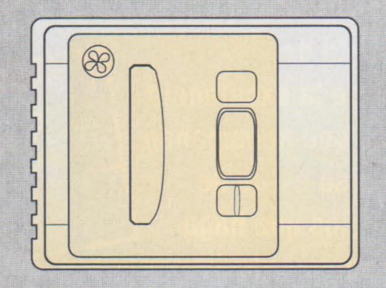
MEGARACE

● (MEGA CD - SOFTWARE TOOLWORKS)

El juego para ordenadores PC que tanto sorprendió a los usuarios de estas máquinas, pronto será versionado para Mega CD. Debemos participar en un concurso televisivo, en el cual nos jugaremos la vida en carreras de coches contra peligrosos criminales.



SUPER NINTENDO





Preview:
STUNT RACE FX
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1 ó 2

Tras el anuncio por parte de Nintendo Japón de que un nuevo cartucho basado en la tecnología FX estaba en camino, todo el mundo esperaba impaciente su salida al mercado. Si os gustó Starwing, seguro que Stunt Race FX os sorprende aún más.













El primer cartucho apadrinado por el excelente corredor de rallies, Carlos Sainz, no podía ser otro que este Stunt Race Fx, más conocido en tierras niponas como Wild Trax. Este juego es el segundo cartucho, tras el excelente Starwing, en utilizar un coprocesador matemático FX, exactamente un chip FX2 de segunda generación. El objetivo principal del juego consiste en convertirse en campeones de una loca carrera de coches, en la cual destacan los vehículos que toman parte en la misma:



STUNT RACE FX





desde un todoterreno 4x4, un fórmula 1 y una moto ultrarrápida, a un utilitario de serie. Incluso podremos controlar un camión en las fases de bonus. El programa además cuenta con cuatro modos de juego que agrupan un total de veinte diferentes circuitos, todos ellos diseñados hasta el último detalle y con una calidad que solo Nintendo podía conseguir.

Los gráficos, como podréis comprobar con las fotos que acompañan al artículo, son increíbles, aunque os aseguramos que sobre el papel pierden toda la grandeza que tienen al visualizarlos en movimiento, el cual es perfecto gracias al apoyo del FX2. Todos los circuitos son muy variados, pudiendo encontrar túneles transparentes en el fondo del mar o rampas en el cielo donde podremos ver a la escuadrilla del Capitán Starfox McCloud en acción. El sonido es otro de los aspectos fuertes del cartucho gracias a las agradables melodías y al terrible rugir de los motores. En resumen, un gran cartucho de carreras que sorprenderá a propios y extraños. Toda una baza por parte de Nintendo para la estación otoñal.





ANTONIO GREPPI

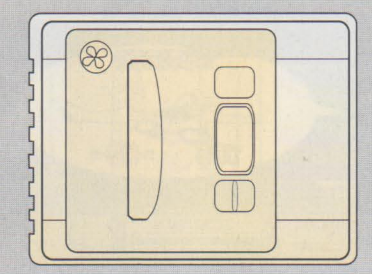






O CARTUCHO FX

SUPER NINTENDO



GAME BOY

Preview: LOS PITUFOS
Consola: SUPER NINTENDO / GAME BOY
Compañía: INFOGRAMES
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1

PITUFATE

Los pequeños seres de piel azul, por fin han sido llevados a los videojuegos de la mano de la compañía francesa Infogrames, en una fiel conversión de la serie televisiva de dibujos animados.



La compañía francesa Infogrames, conocida en el mundo de las consolas por su cartucho basado en las peripecias del galo Asterix, presenta ahora un







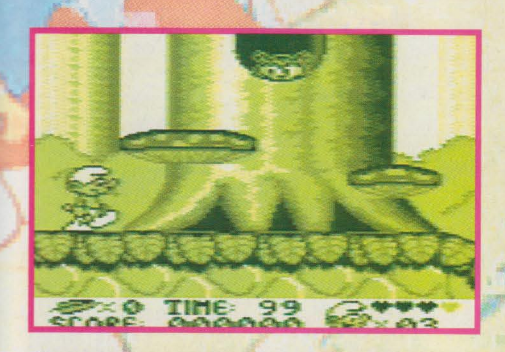


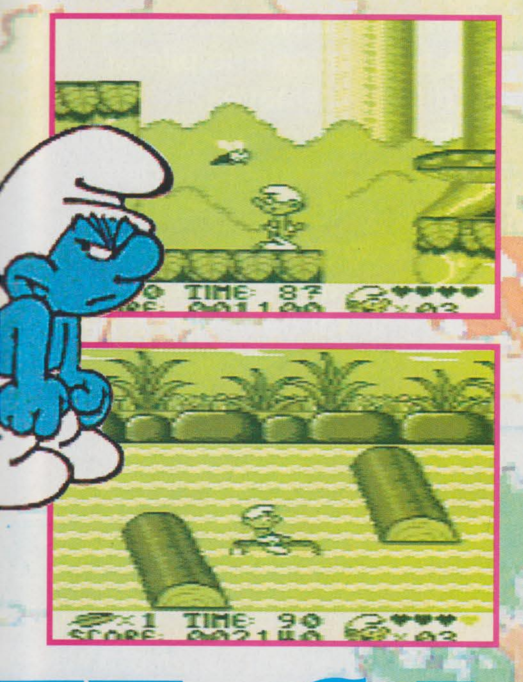












nuevo juego que tiene por protagonistas a los adorables pitufos. Estos pequeños seres de piel azulada, como en el cómic, deben escapar de las garras del malvado Gargamel y su gato Azrael. En esta ocasión es el pitufo Forzudo, él que bajo las órdenes de Papá pitufo debe rescatar a los compañeros secuestrados por el vicioso hechizero, antes de que éste prepare una pócima cuyo ingrediente principal sea pulpa de pitufo.

El juego va a aparecer simultáneamente en los formatos de Super Nintendo y Game Boy, y aunque las diferencias técnicas entre ambas consolas son evidentes, ambas versiones son exactamente iguales en cuanto a su desarrollo, el cual se basa en un típico arcade de plataformas, donde debemos avanzar por todos los parajes que rodean la aldea pitufa en nuestra misión de rescate. Los gráficos del juego son excelentes en las dos versiones, al igual que la música, recreando ambos el ambiente adecuado a la historia. En fin, una aventura para todos los públicos, que sorprendera a todos por su gran calidad.

ANTONIO GREPPI

MULTILENGUAJE

Nuestros queridos pitufos son internacionales. Por esta razón, los programadores de Infogrames han adaptado los textos del juego a cinco diferentes idiomas, entre ellos



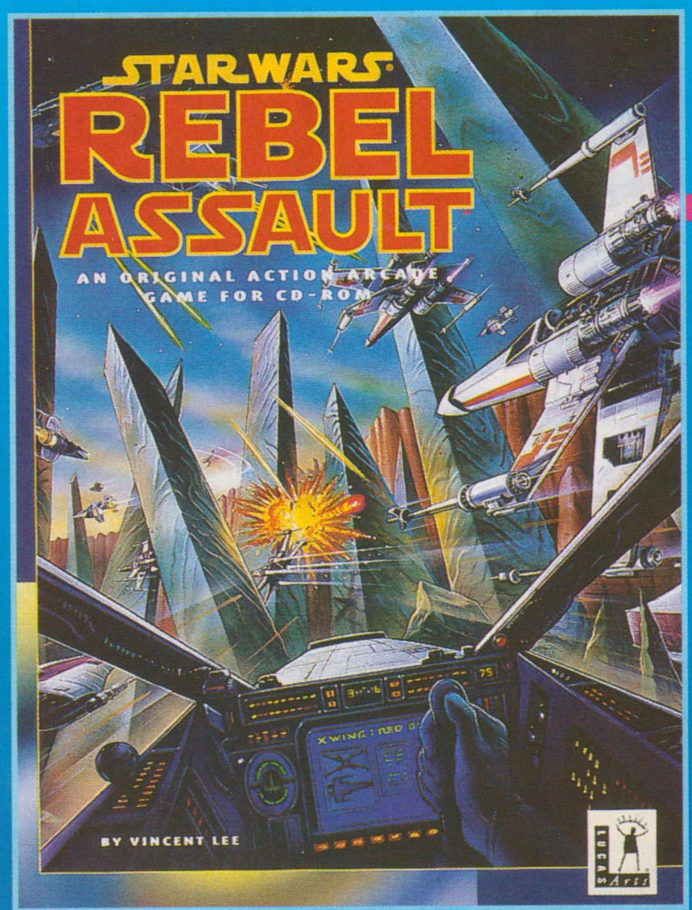




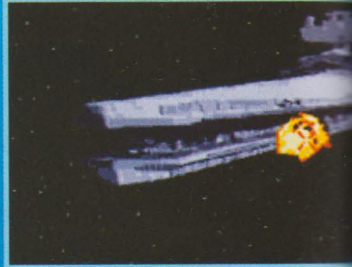
PREVIEW

MEGA CD

PREVIEW:
REBEL ASSAULT
CONSOLA: MEGA CD
COMPAÑIA: JVC
DISTRIBUIDOR: ARCADIA
NºJUGADORES: 1

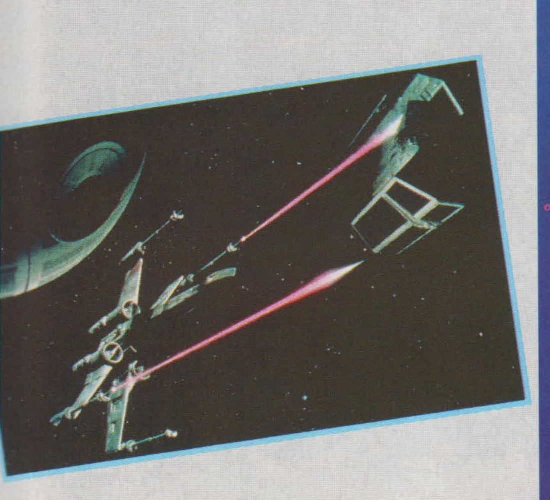


R E





Hace ya algún tiempo apareció este juego para PC en el formato de CD ROM. Ahora está a punto de ser versionado para Mega CD, con la misma calidad gráfica y sonora de su predecesor.



La aventura se desarrollará en su totalidad con digitalizaciones perfectas, lo que otorgará al juego una sensación de realidad pocas veces vista. Mención aparte tendrá la música, totalmente sampleada de la banda sonora original de la película. Rebel Assault es un divertidísimo arcade en el que nos van a ir encargando diferentes misiones, en las que tendremos que pilotar diferentes naves. Encarnamos a un miembro de las fuerzas rebeldes, que tendrá que hacer la vida un poco más difícil a las tropas del Imperio. El control del juego varía en relación al tipo de misión que se va a realizar. Puede ser una vista superior si tenemos que bombardear, o en primera persona si tenemos que huir por un campo de asteroides. En definitiva, Rebel Assault es una película metida en un CD, en la cual nosotros podremos tomar parte activa, y dependiendo de nuestras acciones así será

EL ASAULT

LOS REBELDES DE LA GALAXIA



el guión. Preparados todos los poseedores de una Mega CD, porque uno de los mejores juegos para su consola está a punto de llegar a nuestras fronteras.

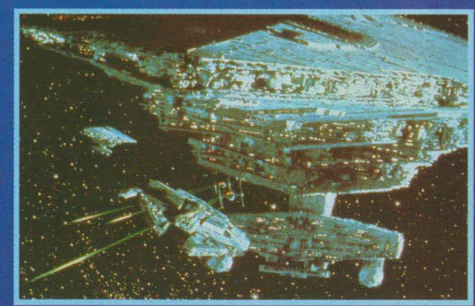
EL CHIP ANONIMO

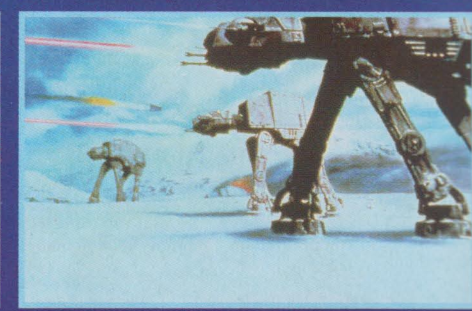




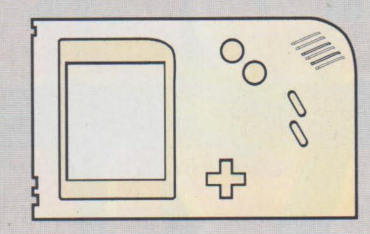








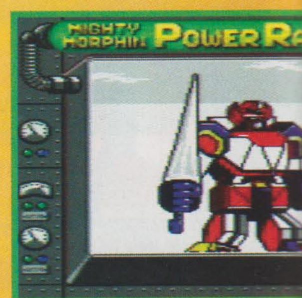
GAME BOY





P O









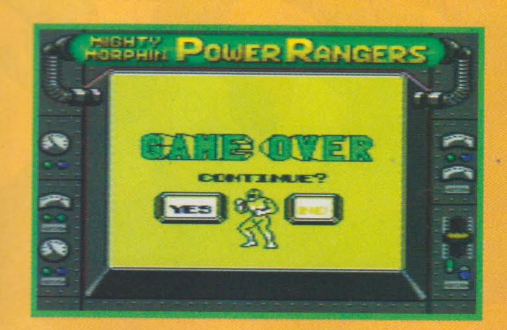
Preview:
POWER RANGERS
Consola: GAME BOY
Compañía: BANDAI
Distribuidor: BANDAI
Nº Jugadores: 1

LOS CINCO FANTASTICOS

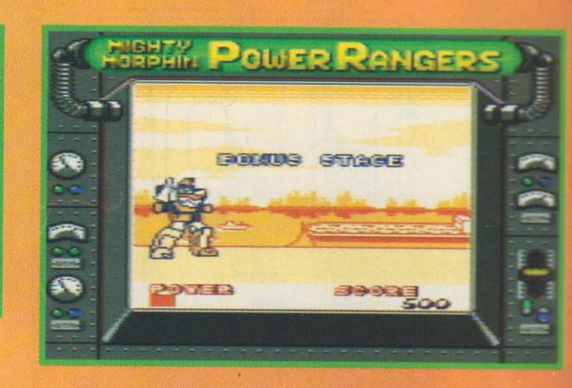
Más de uno habréis visto algún que otro capítulo de esas series niponas, del estilo Bioman o Ultraman, en la que unos muchachos, expertos en artes marciales, utilizan sus poderes conjuntamente para luchar contra el mal.



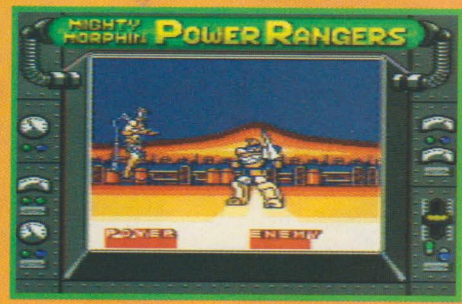
VER RANGERS



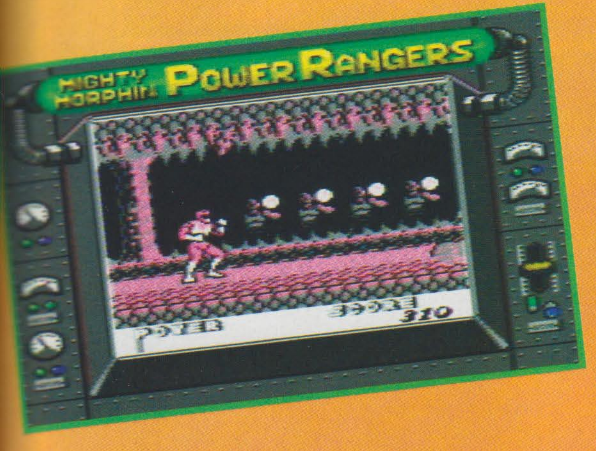


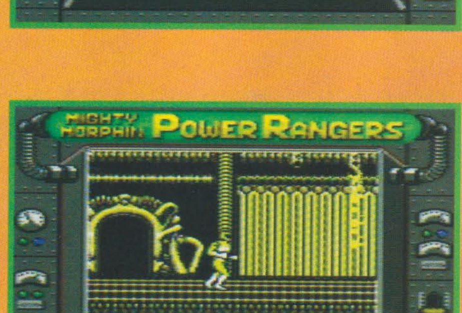












El juego cuenta la historia de cinco chavales que, dispuestos a acabar con el mal, encarnado por una malvada mujer llamada Rita Repulsa, se han unido a un científico. El genio en cuestión construyó una serie de trajes maravillosos que otorgaban a cada chico las habilidades y fuerzas de un animal específico. A la vez ideó una serie de naves y automóviles que unidos entre si formaban a un robot de increíbles poderes. La lucha estaba servida y solo tú sabías el desenlace.

La aventura se desarrolla como si de varios capítulos se tratara. Primeramente tendrás que escoger uno de los componentes del grupo con el que lucharás contra el ejército de Rita Repulsa, para más tarde pilotar tu robot y enfrentarte a un alien de enormes dimensiones.

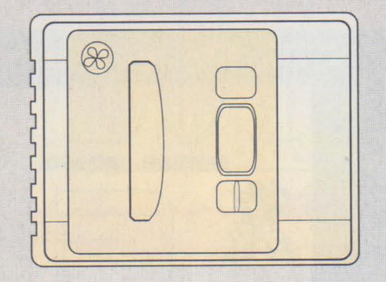
El juego es un típico arcade de lucha, con tintes de los clásicos plataformas.

En el próximo número os hablaremos en profundidad sobre este divertido cartucho, animado con los personajes de Bandai.

EL CHIP ANONIMO



SUPER NINTENDO



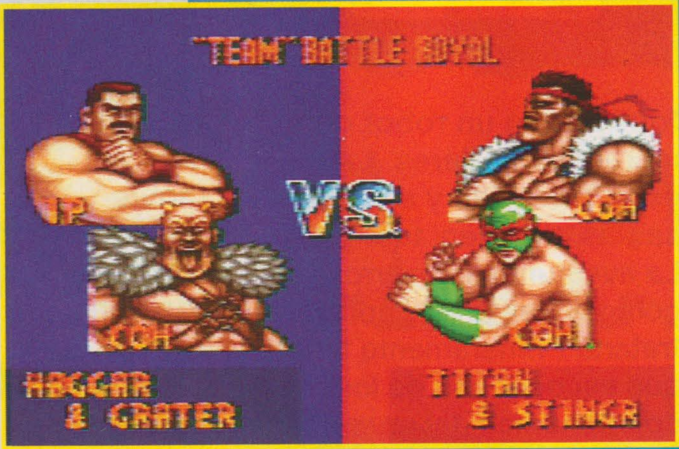
S L A M M

LOS COLO

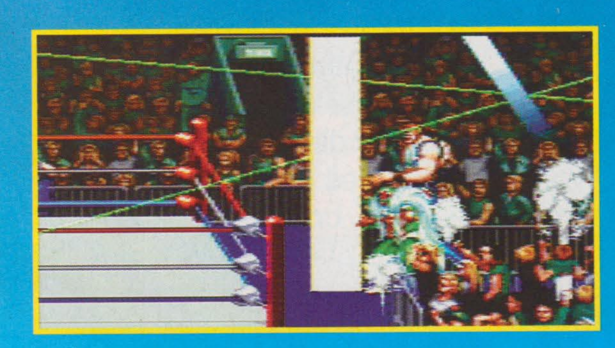
Preview:
SLAM MASTERS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 a 4



En muy poco tiempo, Capcom nos ha sorprendido a todos con toda una avalancha de nuevos y excelentes títulos con que nos ha alegrado el verano. Slam Masters es la última sorpresa que ofrece la firma nipona antes de la temporada otoñal.



Slam Masters es un juego basado en la lucha libre. A diferencia de otros cartuchos como WWF Royal Rumble, se basa menos en la simulación deportiva, y así encontramos un arcade de lucha. No en vano, el cartucho es una conversión de la máquina recreativa aparecida hace un año en España y dos en tierras niponas con el nombre de Muscle Bomber, el cual se ha respetado en la versión japonesa de consola. El objetivo primordial del juego es ganar el cinturón de campeones derrotando a todos



ASTERS

SOS DEL RING





















los rivales que encontremos en nuestro camino hacia el triunfo. Para ello, contamos con los mejores luchadores de la historia: Haggar, conocido por su intervención en Final Fight 1 y 2, Titan, hermano de T.Hawk, el luchador de Super Street Fighter II; Biff, primo de Zangief, etc... todos ellos con la ilusión de ser los mejores en la lucha libre.

La versión a la que hemos tenido acceso está completamente finalizada, por lo que pronto todos podréis disfrutar de este excelente cartucho que contiene dos modos de juego: "Single Match", combates individuales, y "Team Battle", donde podremos controlar hasta un total de cuatro jugadores si poseemos un Multitap.

En cuanto a los gráficos, destacar que son muy buenos y que las caras de los luchadores han sido diseñadas por Tetsuo Hara, creador del fabuloso manga (cómic japones) "Hokuto no Ken" o "Puño de la estrella del Norte" en castellano.

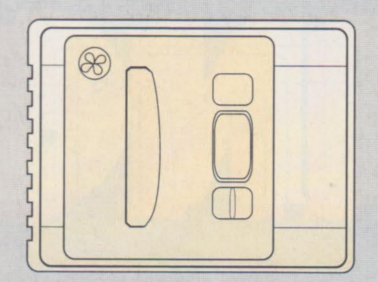


ANTONIO GREPPI

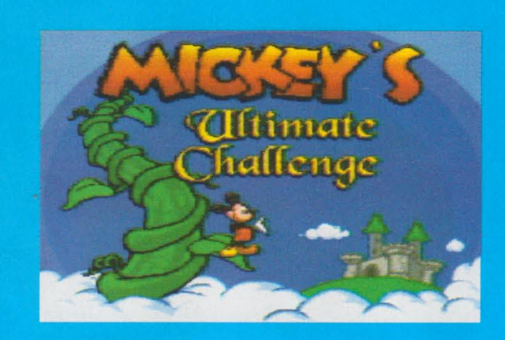


MICKEY: THE ULT

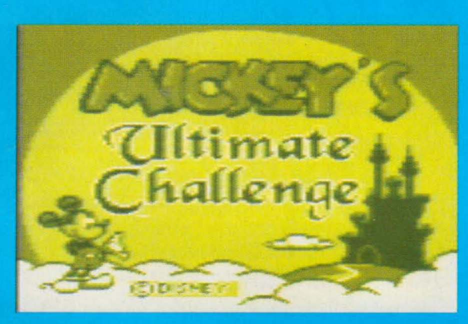
SUPER NINTENDO



GAME BOY



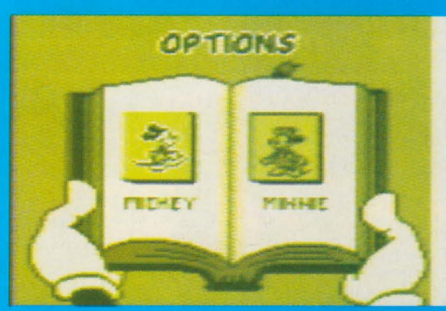


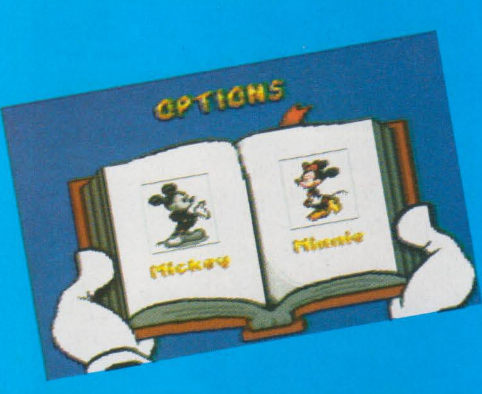


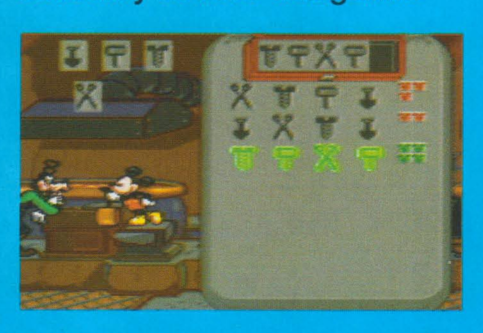
Preview: MICKEY THE ULTIMATE CHALLENGE
Consola: SUPER NINTENDO / GAME BOY
Compañía: HI TECH
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1

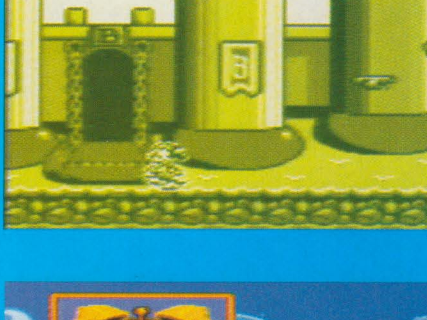
Otro juego creado con los personajes de la factoría Disney está a punto de desembarcar en nuestro país. En esta ocasión el protagonista es el inmortal ratón Mickey Mouse.

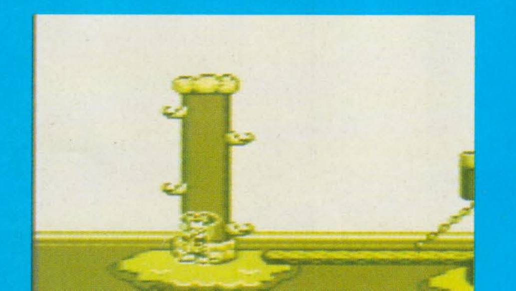
Este cartucho está pensado que salga en las versiones de Super Nintendo y Game Boy. En cuanto al argumento son idénticas, pero con las lógicas diferencias gráficas y sonoras. El juego está basado en el cuento de las habichuelas mágicas, en el que Juan, un pobre labrador, cambió su vaca por unas judías, que al ser plantadas, hicieron que creciera un enorme tallo que le llevó hasta el mundo de las nubes, donde evitó a un gigante que vivía allí y se llevó una gallina









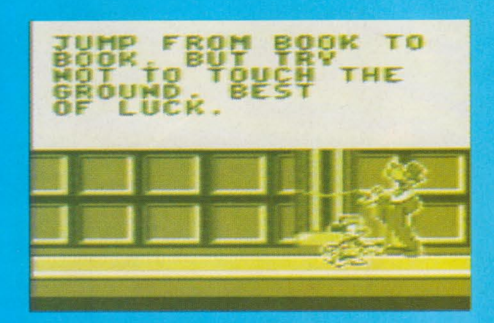


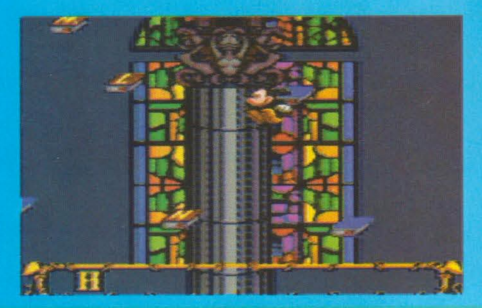


MATE CHALLENGE

ABICHUELAS





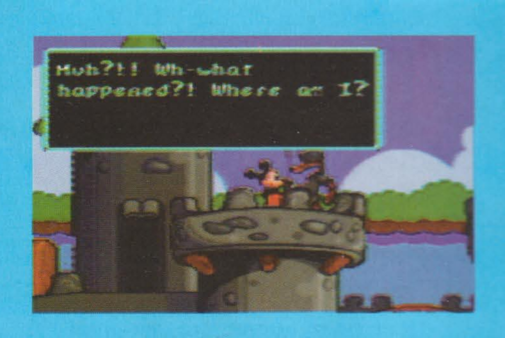


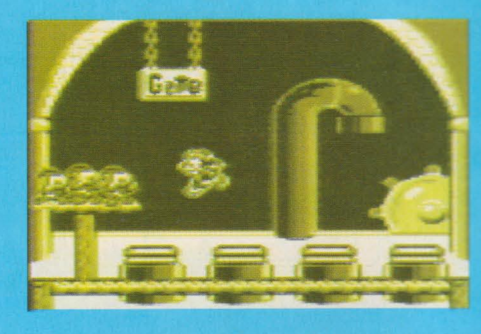
que ponía huevos de oro, con lo que consiguió hacerse rico. Para conseguir dicho objetivo, Mickey tiene que solucionar una serie de puzzles y problemas que le pondrán sus amigos, con lo que al resolverlos conseguiremos una serie de objetos que más tarde nos servirán para encontrar las habichuelas.

Como podéis apreciar, los gráficos de las dos versiones son más que bonitos.

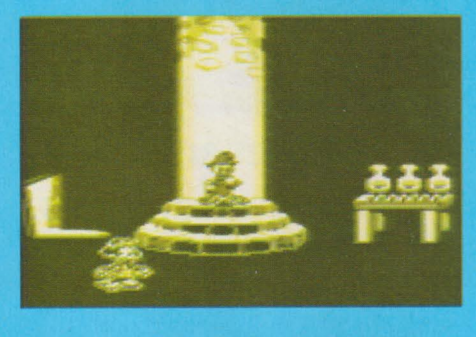
Dentro de poco tiempo podremos disfrutar de la versión definitiva, puesto que de la que hemos podido disfrutar es solamente una demostración venida directamente del grupo programador.

Una nueva aventura que encierra el fabuloso mundo de Walt Disney va a convertirse en la diversión de un otoño "videoconsoli".





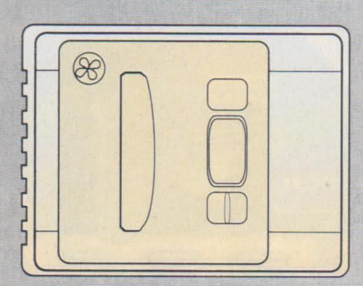






EL CHIP ANONIMO

SUPER NINTENDO



Pasarela: SUPER METROID
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1







LA LARVA

Seguramente todos recordaréis que el mes pasado os ofrecimos una suculenta Preview de lo que iba o prometía ser este cartucho, y no sólo ha alcanzado nuestras expectativas, sino que incluso las ha rebasado de forma fulminante.

Versionado a partir de un cartucho de Nintendo, Super Metroid tiene todos los requisitos para dar un giro radical, no sólo a las listas de ventas, sino también al estilo que se había llevado hasta ahora en la elaboración de videojuegos.

El juego en cuestión es uno de los más completos que hemos podido ver, lo que hace presagiar que si todos los juegos con 24 megas de memoria son tan increíbles, nos espera a todos una etapa gloriosa en el campo de la diversión





SUPER METROID

MALDITA





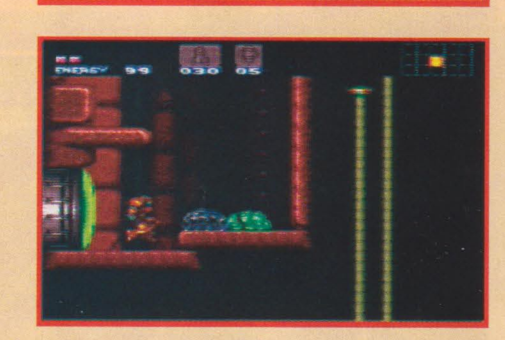
Estos

consolera.

COMENZANDO LA AVENTURA

Nuestros pasos comienzan justo después del final de la secuencia de introducción, en la que entregamos a unos científicos la última larva Metroid.
Momentos después de dejar el planeta en nuestra nave, nos llega un mensaje de auxilio en el que se nos dice que la base científica está siendo atacada por un terrible monstruo.
La sorpresa es mayúscula cuando descubrimos que lo que parece un antiguo pterodáctilo prehistórico está robando el recipiente con la larva, lo que produce que el programa de autodestrucción de la base se active.
Gracias a nuestra veloz nave espacial conseguimos alcanzar a la bestia hasta un extraño planeta, donde la aventura iba a comenzar inminentemente.
Así es más o menos como comienza el intenso argumento de este aparente juego de plataformas, que esconde detrás suya una historia llena de sorpresas y secretos.
A continuación vamos a explicaros paso a paso para qué sirven cada uno de los artefactos que podremos ir encontrando a lo largo de la aventura.





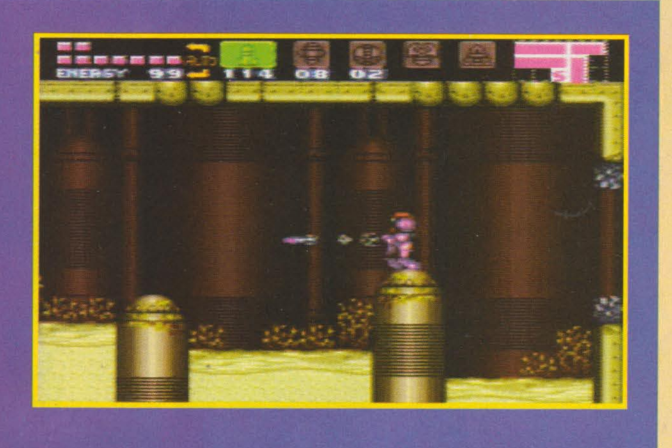






MISILES

Son lo primerito que te vas a encontrar. Además de ser más potentes que tu disparo normal, te sirven para abrir las puertas de color rosa, con cinco impactos certeros.



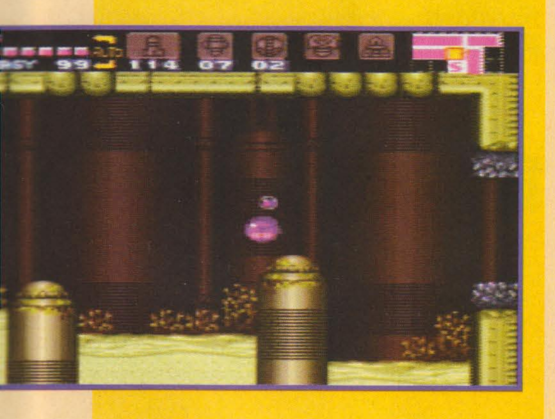
SUPER MISILES

Mucho más potentes que los anteriores. Su cabeza atómica les permite, aparte de hacer que todas las paredes retumben, abrir las puertas verdes, con un solo disparo.



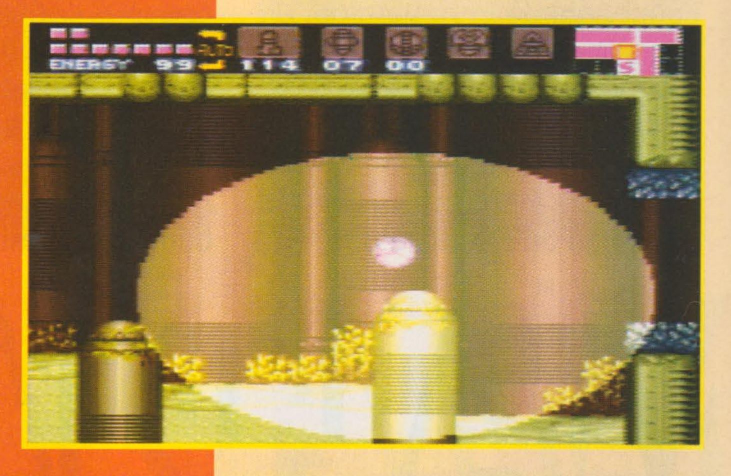
BOMBA NORMAL

Un dispositivo especial alojado en tu armadura te permite soltar pequeñas cargas, ideales para romper bloques e incluso enemigos, con un poco de habilidad. Sólo pueden ser expulsadas si te has convertido en una esfera antes.



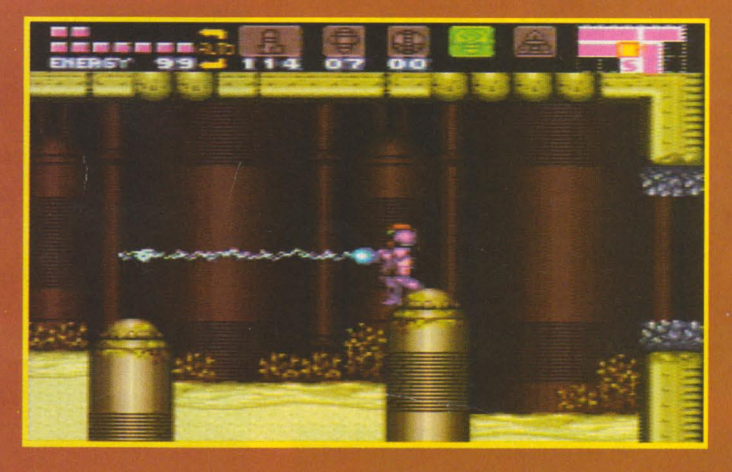
SUPER BOMBA

Su gran onda expansiva la convierte en el arma más poderosa de todo tu repertorio. Con ella puedes abrir las puertas de color naranja, destruir todos los bloques falsos que haya en la pantalla y destruir a todo bicho viviente. También hace falta que te transformes en bola antes de activarlas.



GARFIO ELECTRICO

Muy útil en zonas en las que en la pared o el techo haya bloques con el signo de más. Dispara hacia allí y podrás hacer de Tarzán durante un buen rato a la vez que superas lugares de otro modo infranqueables



DISPOSITIVO DE RAYOS X

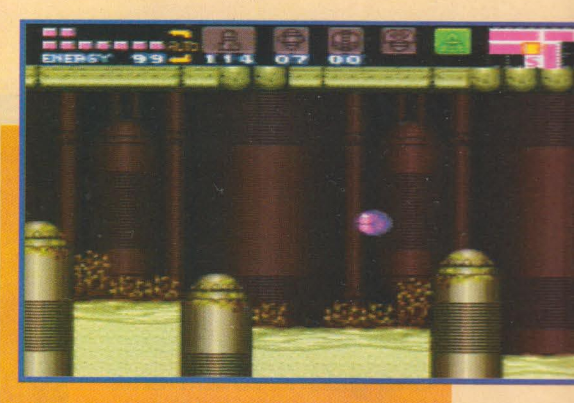
Una vez instalado en tu casco y puesto en acción, podrás ver a través de las paredes lo que te permitirá descubrir objetos ocultos o muros falsos. Uno de los objetos más valiosos del juego.





TRANSFORMACION EN ESFERA

Es uno de los primeros items que encuentras junto con los misiles. Te permite transformarte en una bola pulsando hacia abajo dos veces. Si ya dispones de bombas o superbombas, este es el momento de activarlas.



SALTO ESFERICO

Aunque en un principio, transformado en bola no podías saltar, ahora si gracias a este objeto. Gracias a este objeto puedes acceder a lugares muy difíciles de acceder de otro modo.

TURBO-VELOCIDAD

Otro dispositivo que puede ser alojado en tus botas. Con él puedes no sólo alcanzar la velocidad de la luz, con lo que serás indestructible, sino que si mientras te desplazas a esta increíble velocidad pulsas hacia abajo, verás



como tu personaje comienza a brillar. Este es el momento de pulsar el salto y una dirección a la vez. Te convertirás en una bala de cañón imparable. Cuidado pues esto consume energía



BOTAS DE SUPER SALTO

Como su propio nombre indica, te permiten realizar un bote mucho más prolongado tanto en altitud, como en longitud.

TRAJE VARIA

Esta nueva armadura te da la posibilidad de introducirte en lugares de grandes temperaturas, e incluso en ríos de lava. Es imprescindible si pretendes entrar en una de las galerías del planeta, así que búscalo minuciosamente.



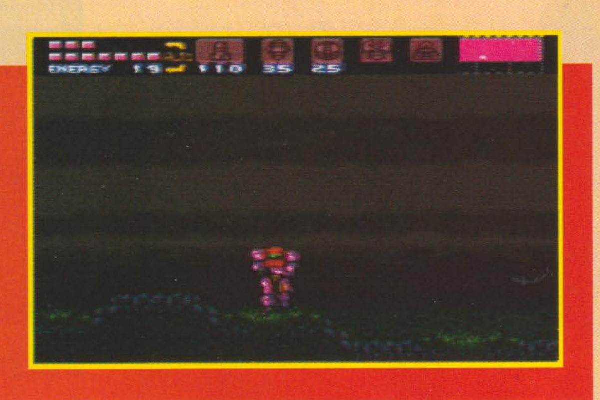


SPACE JUMP

Se consigue muy avanzado el juego. Con este item puedes realizar varios saltos en el aire, con lo que literalmente podrás volar.

GRAVITY SUIT

Con este traje las diferentes gravedades que puedan haber en el planeta no te afectarán. Muy útil en una galería totalmente cubierta de agua.



ATAQUE EN VUELTA

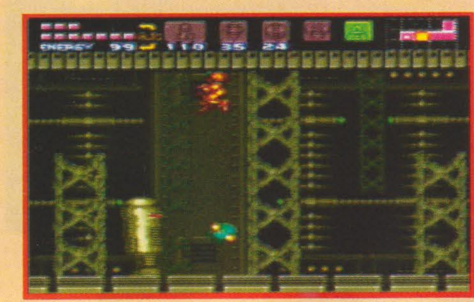
Esta mejora se instala en el torso de tu armadura, y te permite expulsar un escudo eléctrico alrededor de tu cuerpo cuando realizas un salto con voltereta, el cual te permitirá acabar con tus enemigos.







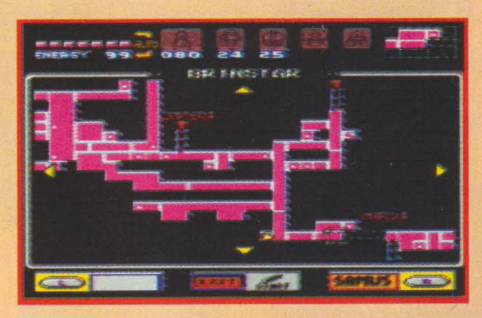












NORMAL

Es con la que comienzas el juego. Tiene una potencia baja, pero para el inicio de tu aventura es más que suficiente.



CHARGE

Este item es instalable a todas las armas. Gracias a él, puedes aumentar la potencia de tu disparo dejando apretado el botón durante unos segundos.

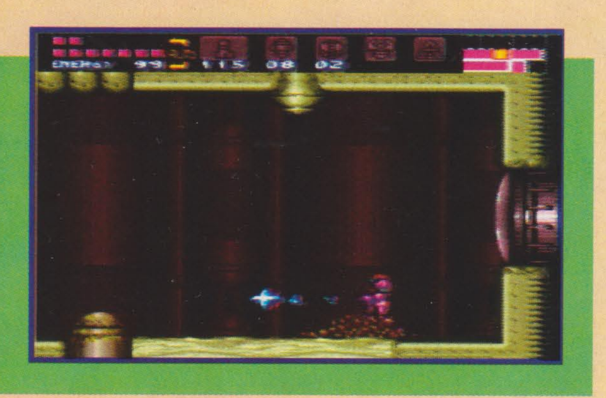


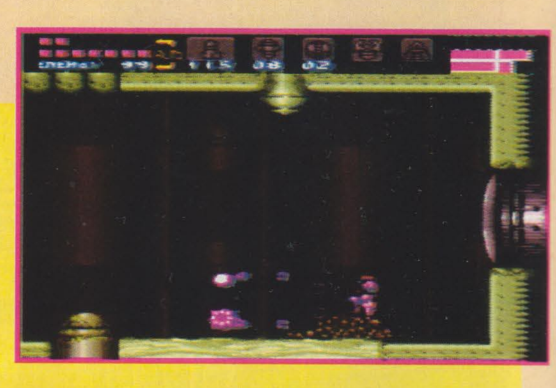


son los dispositivos instalables en tu armadura, pero aparte existen las armas, también muy numerosas y variadas. Esta es la mayor

ICE

Tepermite congelar a tus enemigos, con lo que los puedes usar de escalones para acceder a sitios inaccesibles de otra forma.





WAVE

Otra variación en tus disparos. Actuará de forma que cada molécula de los rayos que dispares se moverá al doble de su velocidad, lo que le permitirá atravesar lugares sólidos como paredes o techos.



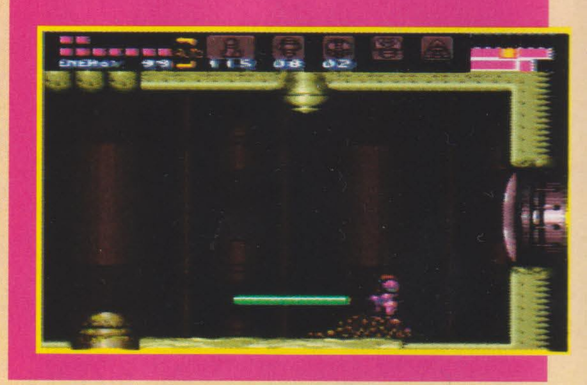






PLASMA

El más potente de todos se encuentra en las últimas pantallas del juego. Sin él es prácticamente imposible acabar con el último monstruo.



ayuda que os podemos prestar acerca de los entresijos de este fantástico juego. El resto corre de cuenta de vuestra habilidad y pericia con el Control-pad. Os aseguramos que Super Metroid va a ser un juego que no solo no te va a decepcionar, sino que te va a sorprender tanto que permanecerás enganchado a él hasta acabártelo, e incluso en esa situación siempre querrás echar otra partidita más para ver si encuentras esos misiles que se te resisten, o ese tanque de energía que aun no has encontrado, etcétera. En definitiva, podemos decir sin ningún temor a equivocarnos que Super Metroid es uno de los mejores juegos de este año, y lo más seguro muchos más.

SPAZER

Convierte tu único disparo en una sucesión de rayos láser mucho más potente. Mezclado con otros dispositivos puede dar un efecto devastador.

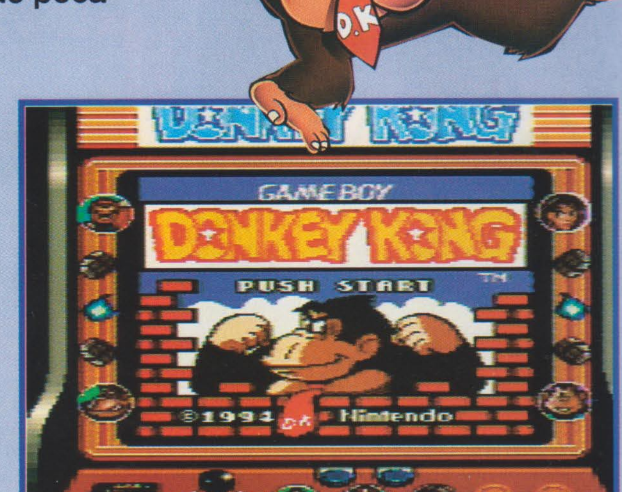


GAME BOY

DONKEY



Donkey Kong siempre ha sido un mito dentro del mundo de los videojuegos. Lo que poca gente sabe es que su protagonista real era Mario, el fontanero, el cual debía rescatar a la chica de las garras del ínfame gorila, que enamorado de ella, la había secuestrado. En resumen, un apasionante argumento, para uno de los juegos más



Pasarela: DONKEY KONG
Consola: GAME BOY
Compañía: NINTENDO
Distribuidor: NINTENDO
Nº Jugadores: 1

¡¡¡LEÑA A

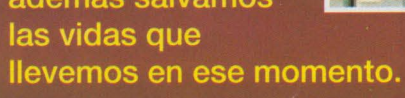
Por fin esta disponible para la consola portátil de Nintendo el primer juego donde hace ya mucho tiempo, Mario, el Fontanero neoyorquino dió sus primeros pasos como héroe del mundillo de los videojuegos.



BATERIA

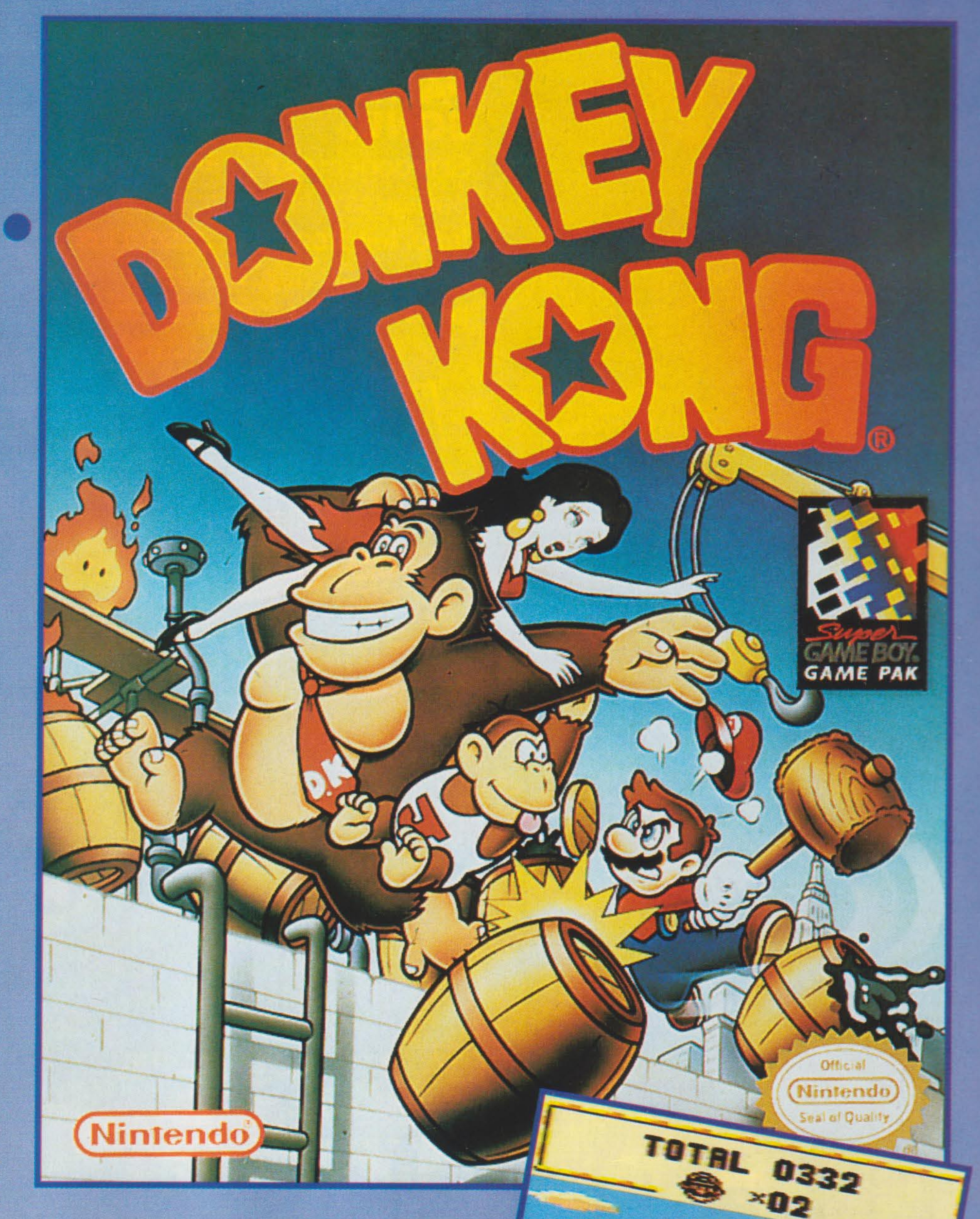
El cartucho cuenta con una batería salva partidas donde podemos almacenar hasta un total de tres diferentes situaciones, con la ventaja de que además salvamos las vidas que llevemos en ese momento.





KONG

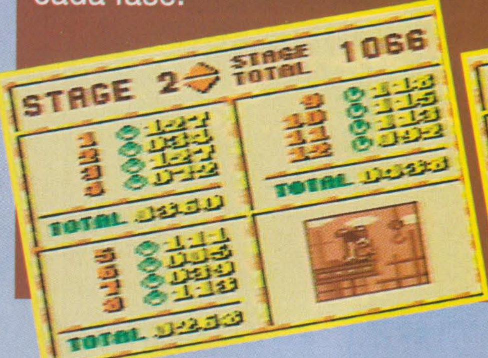
divertidos de la historia.
El desarrollo del cartucho se basa en uno de los géneros más fértiles a la hora de producir juegos, las plataformas. Mario debe subir por las mismas en su sano intento de rescatar a la chica, debiendo enfrentarse al primo de King Kong en rascacielos, selvas, bosques, es decir, recorreremos toda la geografía mundial.
En nuestro camino encontaremos diferentes enemigos y trampas, las cuales se pueden esquivar de un certero salto, o con la ayuda de los objetos que encontremos en nuestro



MONO!!!

TIEMPO RECORD

Otra de las opciones que permite el programa, es la de acceder a la tabla de tiempos, donde podremos comprobar nuestra velocidad a la hora de superar cada fase.



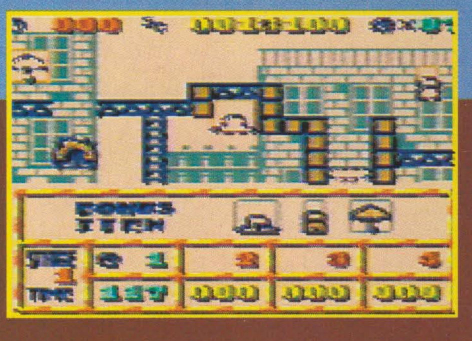






camino, como el martillo que destruye a los enemigos al simple contacto, las plataformas móviles o las escaleras. Según avancemos fases, podremos descubrir nuevas técnicas sin las cuales es imposible avanzar en la aventura, como el salto ayudados de una barra, agarrar a animales que nos transporten, o crear caminos con la ayuda de ladrillos. Todo ello, consigue que el juego sea actualmente uno de los mejores de la pórtatil.

PANTALLAS DE BONUS

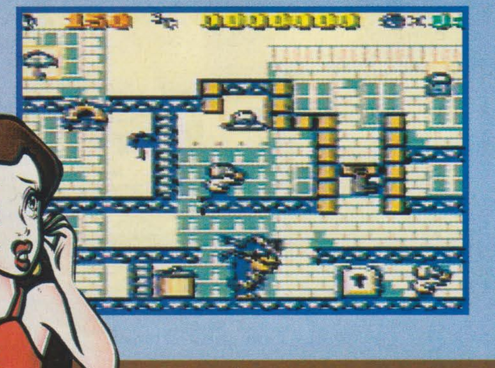


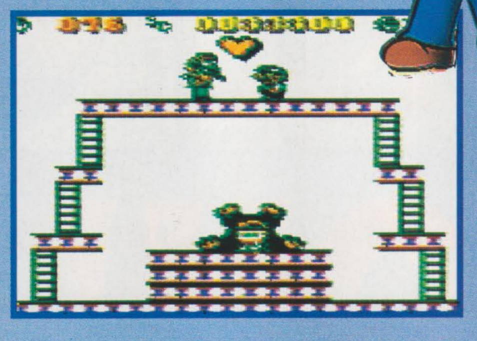
Si recogemos el sombrero, el paraguas y el silbato en una fase, tendremos acceso a las fases de bonus, donde podemos obtener gran cantidad de vidas extras con las que aumentar el número de las mismas.

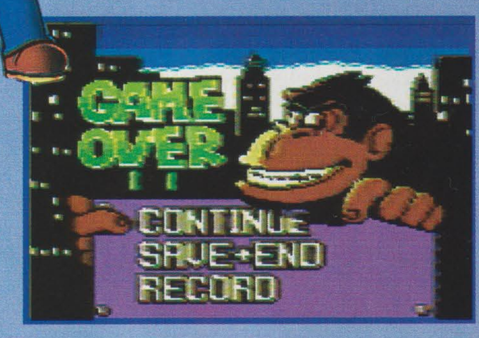


MODO 256 COLORES

Donkey Kong, es el segundo juego programado en el modo 256 colores, el cual como todos sabéis solo es posible observar con la ayuda de un Super Game Boy. A diferencia de Tetris 2, cuya dinámica no permitía demasiadas alegrías a la hora de usar más colores, este juego aprovecha totalmente las capacidades del periférico, combinando color con buen sonido. Los gráficos están bien diseñados, destacando







MAPAS

Como el juego original sólo contaba con cuatro pantallas, los señores de Nintendo han reprogramado la aventura, añadiendo ocho nuevas fases, cada una de ellas se divide en varios subniveles, a los cuales podemos acceder desde los diferentes mapas.





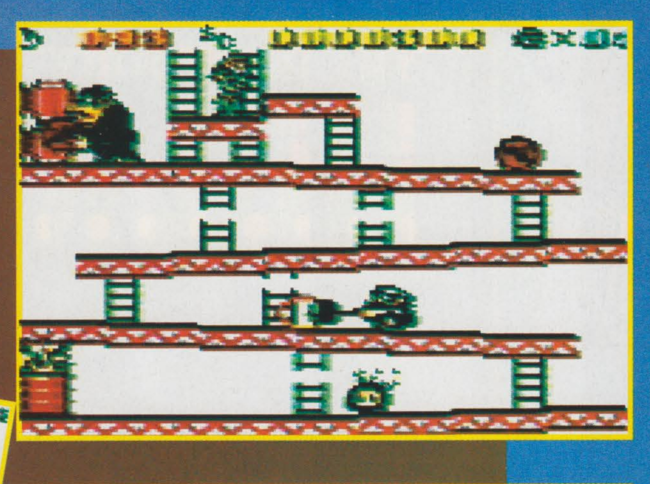


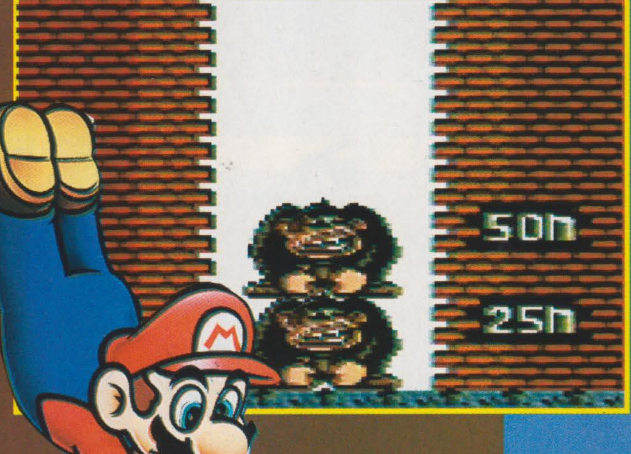


HAGAMOS HISTORIA...

El Donkey Kong original apareció en las máquinas de la calle allá por el año 1979, causando sensación en todo el mundo.

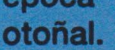






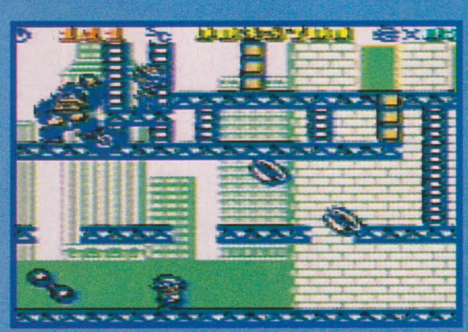
Este cartucho quiere rendir un homenaje a tan maravillosos recuerdos, y por ello incluye el juego original como fase 0, y sirve como práctica ante lo que se avecina.

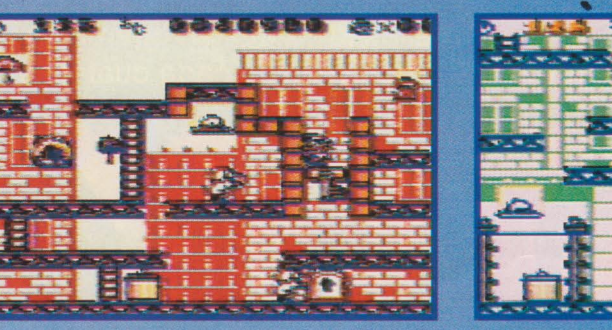
sobre todo los fondos y las pantallas de presentación. Por otra parte el sonido ha sido desarrollado de manera simpática, y todas y cada una de las melodías no se harán repetitivas al cabo del tiempo, gracias a lo divertidas que son. Por otra parte, los efectos FX de sonido también son buenos, sobre todo el grito de "Help" (ayuda) de la chica.
En resumen, todo un éxito seguro tanto para la Game Boy, como para Super Game Boy donde destacará por el color.
Además contiene también buenos detalles, como la inclusión de una batería para salvar nuestras partidas. La gran baza de Nintendo para la época otoñal.

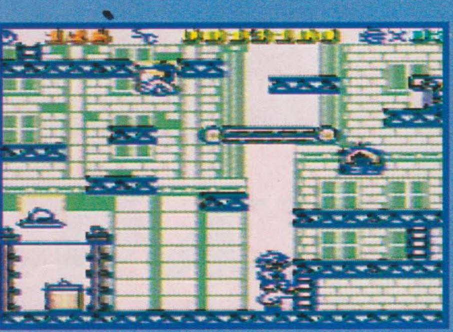


ANTONIO GREPPI









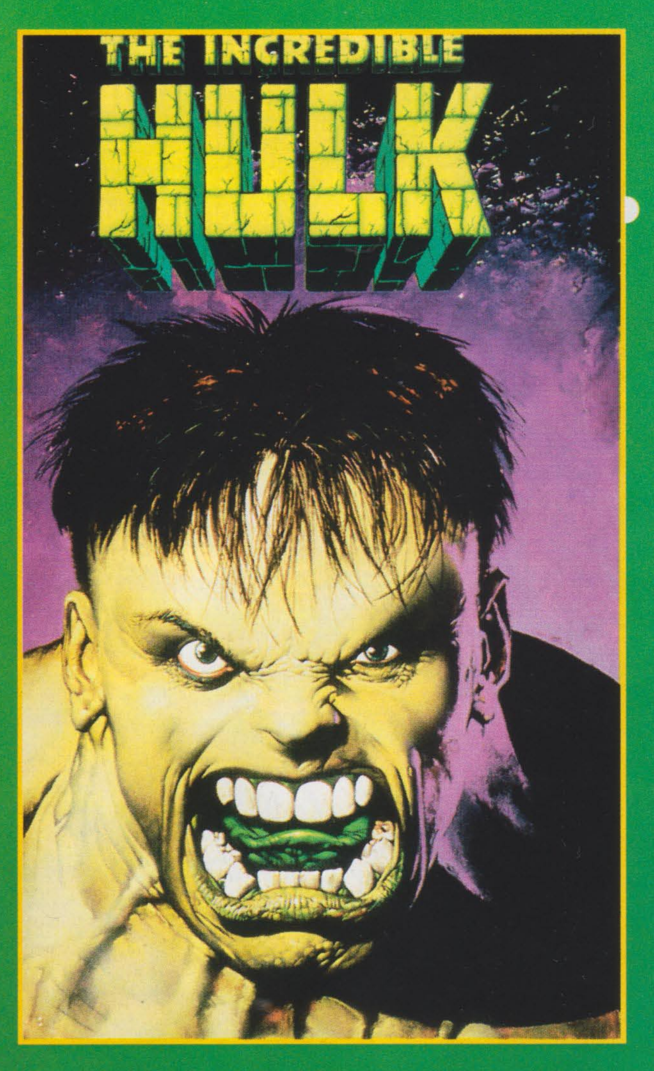


PASARELA

MEGA DRIVE

PASARELA:
THE INCREDIBLE HULK
CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPA•IA: U.S.GOLD
DISTRIBUIDOR: SEGA
NºJUGADORES: 1

T Bruce Banner fue en sus días un afamado físico nuclear, reconocido por su trabajo con las radiaciones Gamma, pero un fatídico día, la suerte se volvió en su contra, provocando un desastre. Su cuerpo fue literalmente bañado en ondas Gamma, cambiando su forma de vida radicalmente.



THE



Una dolorosa transformación tuvo lugar en el cuerpo de Bruce Banner. Su piel se tornó verde, y sus músculos crecieron descomunalmente. A partir de entonces sería un personaje comprendido por nadie, y perseguido por todos. Este cartucho, al igual que muchos que han ido saliendo a lo largo de estos meses con personajes de Marvel, está basado fielmente en el comic que tiene como protagonista a este heroe con cara de pocos amigos. Todos los enemigos, creados también a partir de las ondas Gamma. Ellos son Abomination, un engendro con pinta de tritón, y tanta fuerza como mala leche. Tyrannus, el emperador de Subterranea, capaz de lanzar poderosas bolas ignea, y por último Leader, el cual a desarrollado una enorme capacidad cerebral, lo que le convierte en un ser de enorme inteligencia.

El juego se desarrolla como un plataformas clásico, aunque dispone de una serie de innovaciones que lo hacen revelador frente a otros juegos de su mismo estilo.

Hulk dispone de una variedad de movimientos tan enorme, que más bien parece un juego de lucha. Además entre fase y fase, podemos disfrutar de una introducción a modo de tebeo, que nos dará paso al siguiente nivel.

Existen cinco fases, todas ellas divididas en diferentes subniveles, a cada cual más



NCREDIBLE HULK

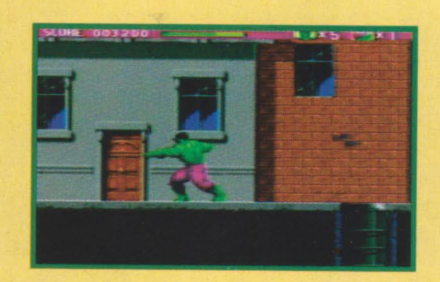


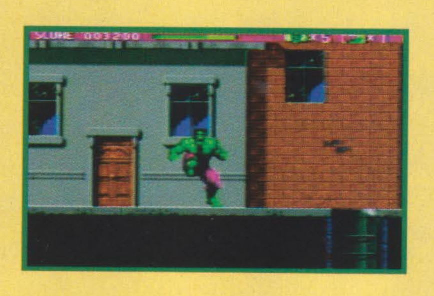




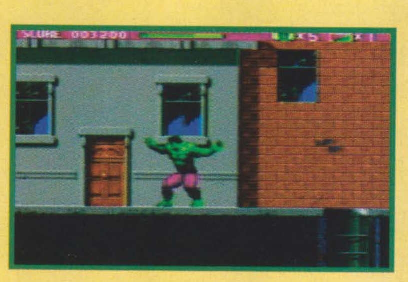
LA MASA

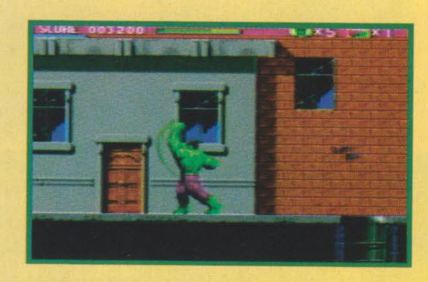
Capaz de levantar hasta cien toneladas, su fuerza crece en proporción a su enfado. Sus reflejos y agilidad aumentan rozando los límites sobrehumanos. Sus poderosas piernas le hacen capaz de recorrer varias millas de un solo salto, con lo que utiliza este medio como modo de viajar.















Consiguió sus poderes por la exposición permanente a la radiación Gamma.



ERDE DE IRA!

ABOMINATION

Un monstruoso personaje con una fuerza similar a la de Hulk. Es uno de los peores enemigos del protagonista. Juró vengarse por la dolorosa transformación que le provocó la bomba de ondas Gamma que inventó Bruce Banner. A diferencia de Hulk, no necesita enfadarse para convertirse, lo cual es una ventaja.







difícil, no solo por los numerosos enemigos que lo pueblan, sino también por el enorme, y el algunos casos lioso mapeado.

NO TODO SON PENALIDADES

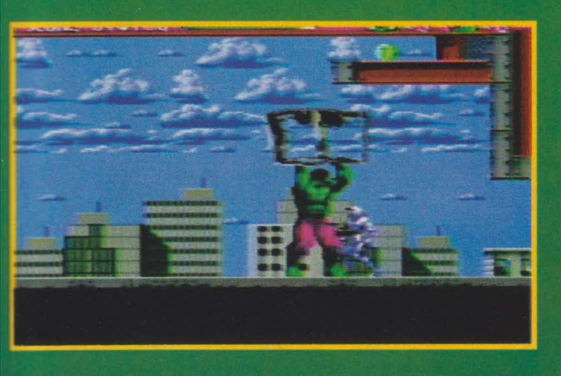
En algunos lugares podremos encontrar cajas, vasijas o cualquier otro recipiente, que al romperlo, descubrirá su contenido, que suelen ser cápsulas de radiación Gamma, que incrementarán nuestra barra de energía. Deberás tener cuidado de que no haya ningún enemigo por

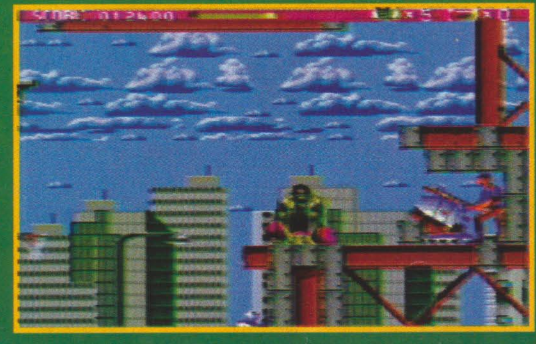


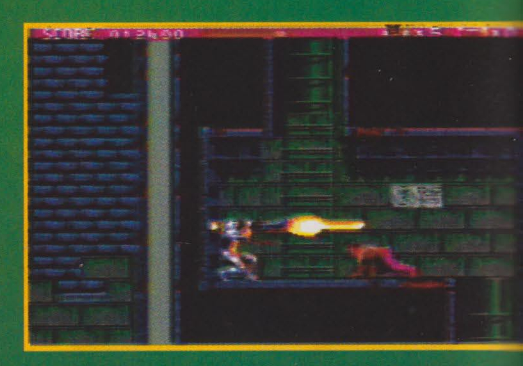
TYRANNUS

Se cree que consigue su inmortalidad gracias a una fuente de agua mágica, que se halla escondida por algún lugar de su reino subterraneo. Se ha proclamado emperador y tiene toda una legión de vasallos, con indumentarias romanas.
El agua en cuestión le ha otorgado el poder de crear en sus manos poderosas bolas de fuego a altísimas temperaturas.



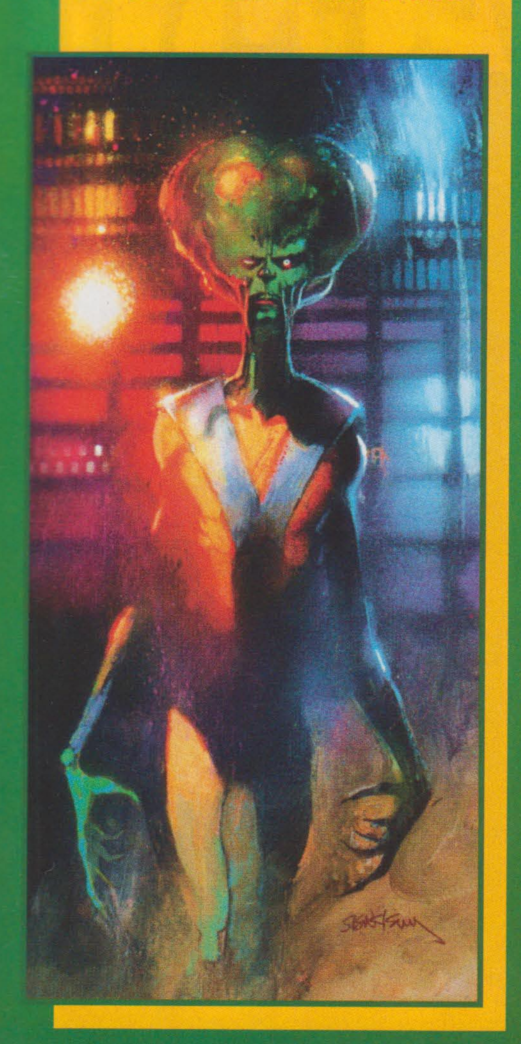






LEADER

También expuesto a la radiación Gamma. Su capacidad cerebral ha aumentado considerablemente su inteligencia, estando incluso muy por encima del nivel de genio. Es capaz de crear los más complicados aparatos capaces de hacer cualquier cosa. Es el que dirige a todos los villanos en su lucha contra Hulk.



LOS MOVIMIENTOS

Así de variados y demoledores son los movimientos de La Masa. La verdad es que no me gustaría estar delante cuando Bruce Banner se enfadase.









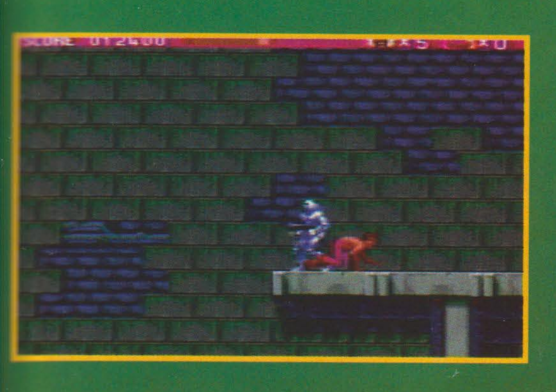
los alrededores, pues si coge una de las píldoras y la lanza contra nosotros el efecto será negativo.
Existen otras dos pastillas de diferente tipo. La primera que te da la posibilidad de convertirte en Bruce Banner, con lo que podrás acceder a zonas muy pequeñas en las que de otra forma no cabe, y la segunda que aumenta más la musculatura de Hulk, si cabe, pasando a ser Hulk-Out.

UN COMIC ANIMADO

Este cartucho nos demuestra que no hace falta un Mortal Kombat, o un Street Fighter 2 para calmar los ánimos, pues la capacidad devastadora del protagonista es más que suficiente para tal objetivo. Además, la calidad gráfica y sonora incrementan aun más la sensación destructiva que tanto nos gusta a veces.
The Incredible Hulk es uno de los mejores juegos del momento que seguramente va a gustar a muchas personas.

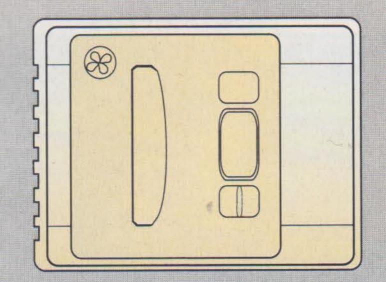

CARLOS F. MATEOS







SUPER NINTENDO



PAC-AT

LA "FIEB COMEFANT

Pasarela: PAC-ATTACK
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: NAMCO
Distribuidor: NINTENDO
NºJugadores: 1 ó 2

A más de uno, incluído un servidor de ustedes, nos apetecía volver a disfrutar con un nuevo cartucho que tuviera como protagonista al primer personaje con nombre propio en el mundo de los videojuegos: Pac-Man.

Allá por los comienzos de la década de los 80, apareció en las calles lo que se iba a convertir en el mito de las máquinas recreativas, el Pac-Man, mayormente conocido en nuestro país como Comecocos. En él, un personaje redondo, amarillo y con una enorme boca tenía que moverse por un laberinto, comiéndose una serie de puntos diseminados, a la vez









TACK

"RE"

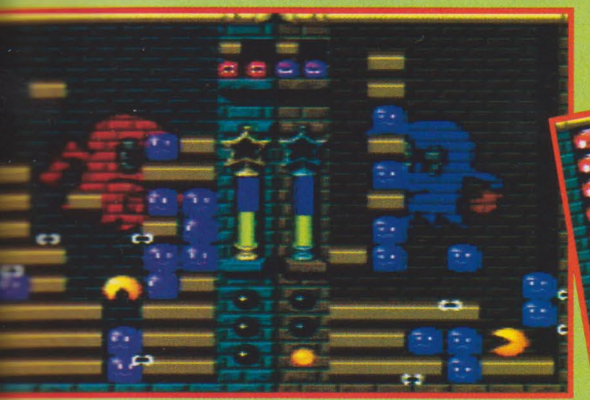
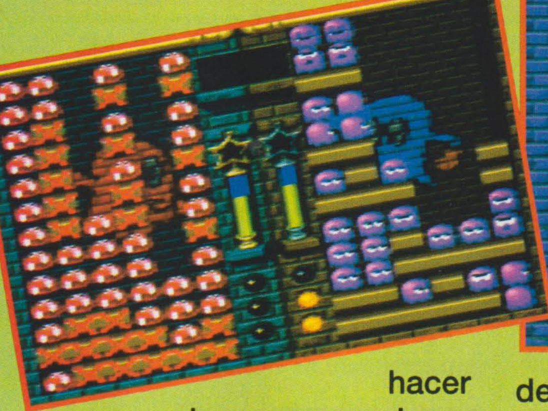
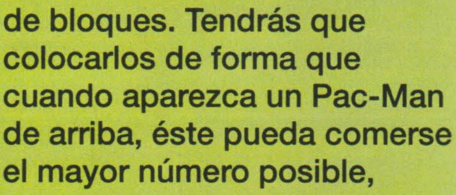
ASMAS VUELVE









que esquivaba a unos molestos fantasmas que le acosaban a todo momento. Mucho más reciente es el cartucho que ahora tengo entre las manos. En su programación se ha tenido muy en cuenta, no sólo el juego anteriormente citado, sino también otro que produjo un gran impacto, el Tetris.
Y vosotros os preguntaréis: ¿Cómo demonios se pueden mezclar dos juegos tan diferentes el uno del otro?, pués ahora vais a tener la respuesta.
La técnica de juego del Pac-Attack es terriblemente sencilla, pero no por eso aburrida, sino todo lo contrario. Nuestra misión será hacer desaparecer a los diferentes fantasmas que caerán de la parte superior de la pantalla, junto con una serie de bloques. Tendrás que colocarlos de forma que cuando aparezca un Pac-Man de arriba, éste pueda comerse el mayor número posible,



EL HADA MAGICA

Este salvador personajillo aparecerá cada vez que llenemos la varita mágica que tenemos a la derecha del marcador. Su toque mágico hará desaparecer a todos los fantasmas que pille en tu camino, lo que te ofrecerá un más que valioso respiro.



facilitándote las posteriores combinaciones.



Tres son los modelos de juego, pero sin duda el más divertido es el que enfrenta a un jugador contra otro. En esta ocasión aparecerán dos columnas en la pantalla en vez de una. Cada persona controla la caída de las piezas de una columna. El objetivo es idéntico al de todos hacer desaparecer a los fantasmas, con el matiz de que dependiendo del número de espectros comidos, éstos le caerán repentinamente a tu adversario dificultando su juego, pero ojo, pues lo mismo te puede ocurrir a tí. Los otros dos modos son el Puzzle, en el que con los menores movimientos posibles tendrás que limpiar completamente la pantalla, dándote passwords cada vez que avanzas de nivel, y el modo normal, en el que te enfrentarás a la máquina para comprobar tu nivel de juego.



SIMPLE PERO ATRACTIVO

Pac-Attack demuestra a todos los programadores que un juego no tiene por que tener unos gráficos completamente digitalizados, con unos movimientos que parecen reales, ni unos efectos especiales dignos de cualquier película de Spielberg. Simplemente es necesaria una buena dosis de imaginación y ganas de hacer las cosas bien.

CARLOS F. MATEOS



Hola papa, hola mama:
Hace días que llegamos. Esto es Super bonito.
Soy muy bueno, y todavia no me e peleado con
mi hermano ni una sola vez. Le cuido mucho.
He conocido a un niño y me ha dicho, que
tiene un juego, de SUPER NINTENDO, que mola
un montón, "MEGAMAN X" con unos graficos
increibles y accion a tope.
Como me estoy portando tambien podiais rega-
larmelo.
Bueno, tengo que irme a estudiar

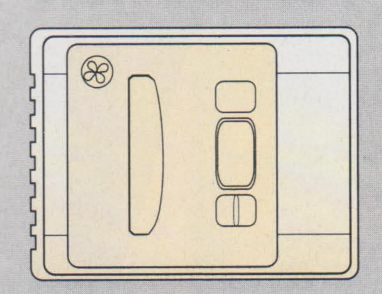
Un beso Jorge

¡Ah! Si pasais por alguna tienda podiais mirar el
juego ese de SUPER NINTENDO ¿Vale? Os dejo con

Hola papis:
Jorge lla se ha ido. Y es un mentiroso. No es tan bueno
como dice y aller se dejo toda la comida. Fuma, sale
con chicas y esta siempre con ellas.
¡No me hace ni caso! Yo si que soy bueno. A mi, lo
que mas me gusta son los JUEGOS de GAME BOY.
Me e traido algunos pero me falta uno que es muy
"guapix":
MEGAMAN 3.
¿Os acordais que e sacado un sobre en mates?

Adios Pablo

SUPER NINTENDO

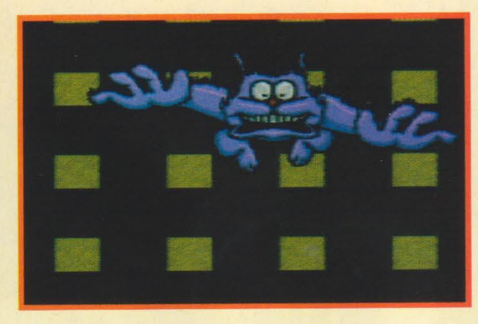


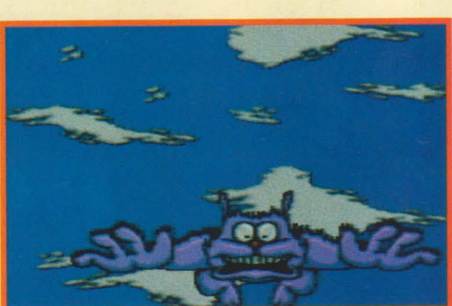
Pasarela:
EEK THE CAT
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: OCEAN
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1

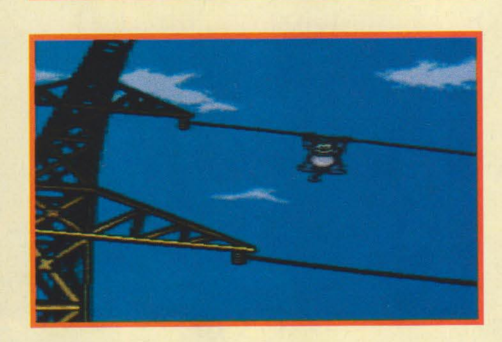


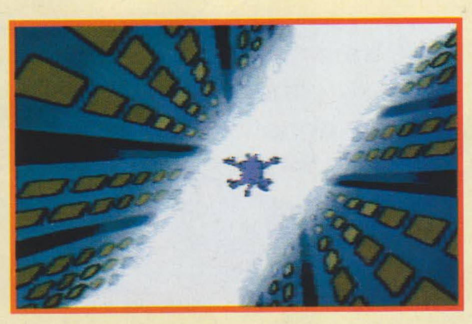
¡MIAU

Este nuevo cartucho de Ocean está inspirado en un fantástico juego para PC, llamado "Sleepwalker", en el que un fiel perro defendía a su joven amo que padecía de sonambulismo, y que cada noche salía a la calle poniendo en peligro su vida.







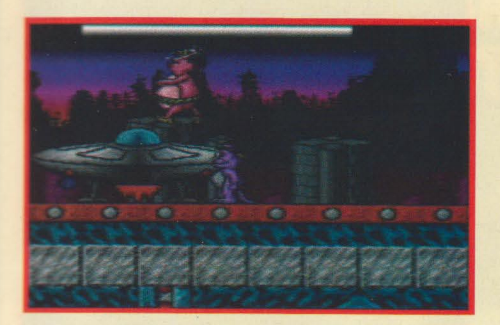


En esta ocasión el animalito protector es un orondo gato llamado Eek. Las personas a proteger van variando cada tres fases. La primera es el ama de Eek.
Una venerable ancianita que ha dirigido sus dormidos pasos hacia el zoo. Muchos son los peligros que deparan esta fase. Cocodrilos hambrientos, anguilas eléctricas, mosquitos lanza-llamas, etc...
A continuación pasaremos a un escenario futurista en el que el gato protagonista tiene que cuidar de su hermana que será atacada por marcianos diversos, ovnis y robots de todo tipo.
Muchas más son las fases y los personajes que deberemos cuidar, no sólo por su bien, sino también por el nuestro.

EEK THE CAT

Eek dispone de un amplio abanico de movimientos que van desde empujar para un lado o para el otro, hasta nos aumentarán un poco la vida, con lo que tendremos más posibilidades de llegar a la salida.

la música muy marchosa, pero el problema llega cuando hablamos de la dificultad, pues seguro que te va a costar sudor







U!, ¡MIAU!



pegar un puntapié en la "matrícula" de su protegido para conseguir que suba a una plataforma superior, pasando por colocarse en el centro de un precipicio para que sus brazos y espalda sirvan de puente.
Además, Eek dispone de un periódico con el que atacar a los enemigos que haya en pantalla. Tiene muy poco alcance, por lo que habrá que acercarse mucho para atinar.

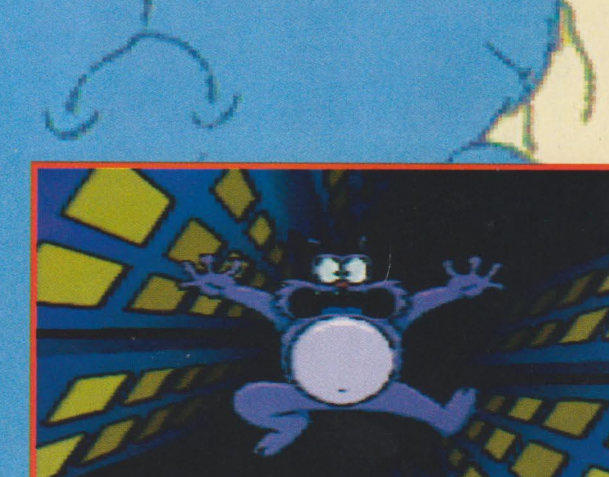
RESCATE SONAMBULO

Para completar cada nivel dispondremos de una barra de energía que vale tanto para Eek como para el dormido de turno. Por supuesto, disminuirá mucho más si sufre un ataque el segundo.
A lo largo del camino podremos encontrar hamburguesas, caramelos y sandwiches que

PRESENTACION DE PELICULA

Es un deleite disfrutar de la presentación, pues parece, más que la de un juego, la de una serie de dibujos animados. No solo por la calidad gráfica, sino también por la sonora, que no deja nada que desear.
Los gráficos del juego son muy simpáticos, y





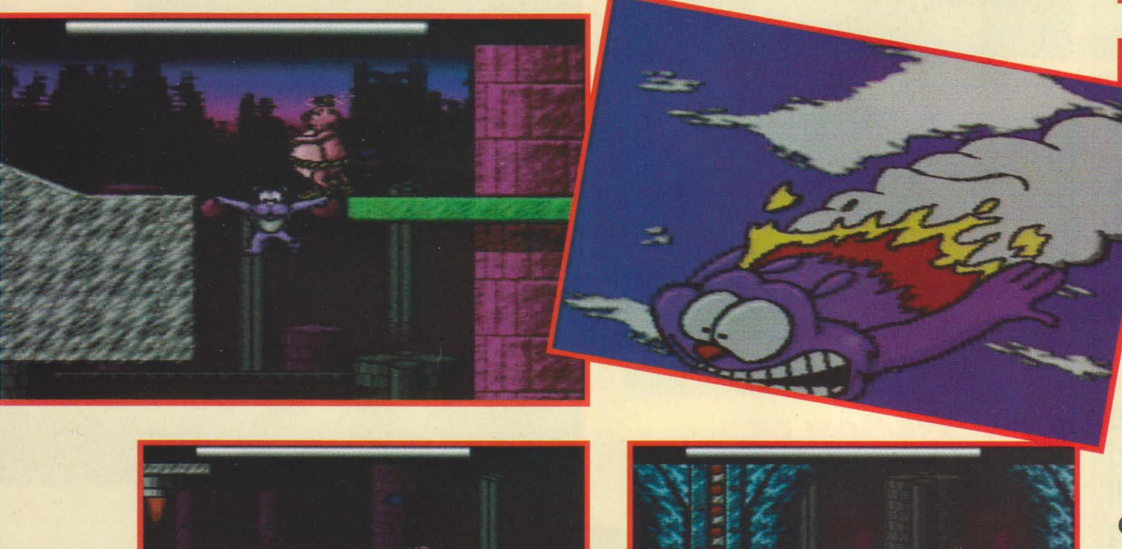
EEK, EL GATO ORONDO

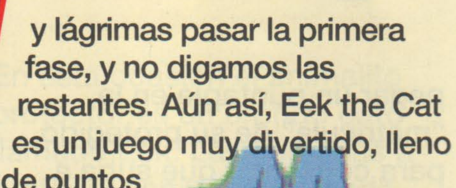
Asi de esférica y simpaticota es la facha del personaje protagonista que vamos a controlar en todo momento. No te dejes engañar por su tripita, pues es más ágil de lo que parece.











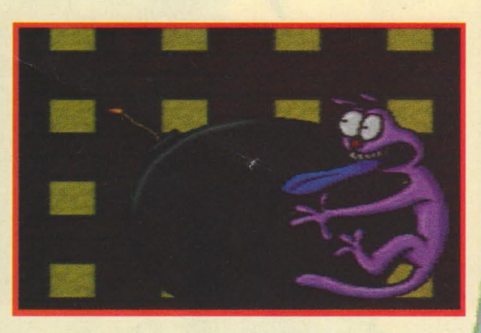
y lágrimas pasar la primera fase, y no digamos las restantes. Aún así, Eek the Cat es un juego muy divertido, lleno de puntos cómicos, que nos hará pasar un muy buen rato.

EL CHIP ANONIMO







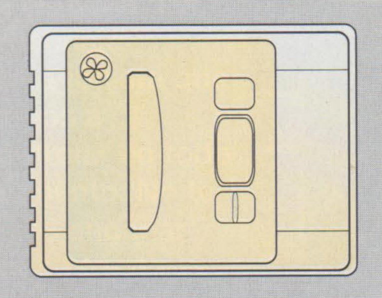




VALORACION

JUGABILIDAD	MOVIMIENTOS	ORIGINALIDAD	GRAFICOS	SONIDO	TOTAL
80	88	87	93	89	87

SUPER NINTENDO





Pasarela: JUNGLE BOOK
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: VIRGIN
Distribuidor: ARCADIA
N. Jugadores: 1

¡QUIERO

Hace mucho, mucho tiempo, en la India, un recién nacido fue abandonado en medio de la jungla. El indefenso niñito tuvo la suerte de ser encontrado por Baghera, la pantera negra, que rápidamente lo llevó junto a una manada de lobos salvajes, donde fue criado.





Pero no todos los animales que habitaban la selva estaban contentos con el hallazgo. Kaa, la boa constrictor, el Rey Louie, que gobernaba sobre todos los monos, y por supuesto, Sher Khan, el peligroso tigre de Bengala, iban a hacer todo lo



BALOO

Este es el enorme oso gris que te ayudará en tus correrías, lanzándote toda clase de ayudas e indicándote la salida.



más...

JUNGLE BOOK



posible por echar a aquel humano de su reino, pues veían como un sacrilegio para la raza animal el que un hombre viviese con ellos.
A medida que Mowgli, que así fue como le bautizaron, iba creciendo,



...ER COMO TU!



EL LIBRO DE LA SELVA

Como indica el nombre, tanto del cartucho, como de la película, las fases serán presentadas como un capítulo más del libro.

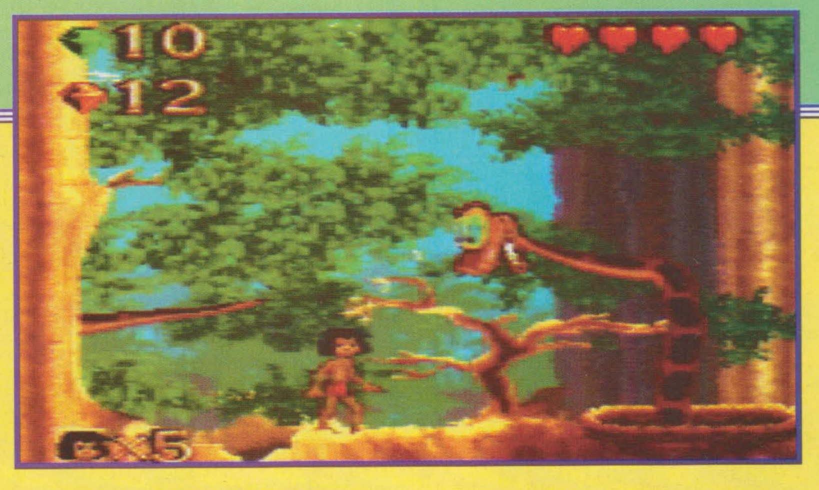


aprendía las costumbres de sus hermanos lobos, y de sus compañeros.
Un día conoció a un amigo de Baghera, que a partir de entonces iba a convertirse en su mejor aliado. Un oso negro de casi dos metros de alto, capaz de tirar un árbol, y que se llamaba Baloo.









KAA, LA SERPIENTE

Esta gigantesca boa constrictor intentará hipnotizarte con sus malas artes, para así conseguir que Mowgli abandone la selva o muera dentro de ella.

Fue entonces cuando comenzaron los problemas. Uno a uno, los enemigos acérrimos del niño comenzaron a atacarle como mejor sabían. Kaa intentó hipnotizarle con su mirada para que se suicidara. El Rey Louie, ayudado de sus monos, casi consiguió asesinarle en el palacio en ruinas donde vivía, y por último Sher Khan, indignado por los éxitos de Mowgli, luchó con el hasta la muerte.

CON UN PLATANO COMO ARMA

La misión de Mowgli consiste en recoger todas las gemas rojas y verdes que pueda, a la vez que evita los ataques de las bestias salvajes.
En sus correrías va a ser ayudado por Baloo, que de vez en cuando aparecerá por detrás de algunos arbustos, lanzándole items de ayuda. Cada cierto número de niveles tendrás que enfrentarte con un personaje un tanto más duro de pelar que los demás. Para acabar con él más fácilmente es aconsejable















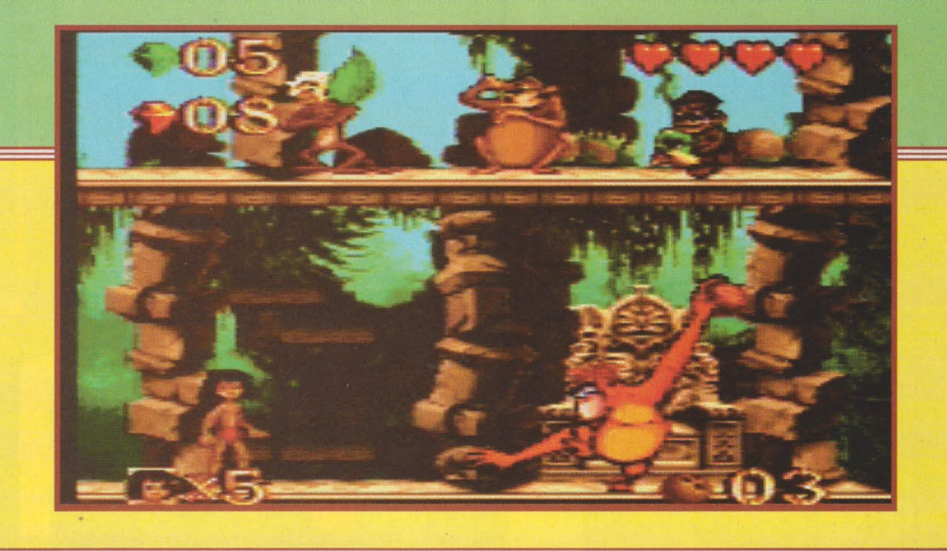






EL REY LOUIE

Otro de los compinches de Sher Khan, que hará todo lo posible por eliminar a Mowgli en las ruinas de un palacio, morada de todos los monos de la jungla.



utilizar los objetos que vamos encontrando por el camino, esferas de piedra, tomates, papayas teledirigidas, etc...





CALIDAD SALVAJE

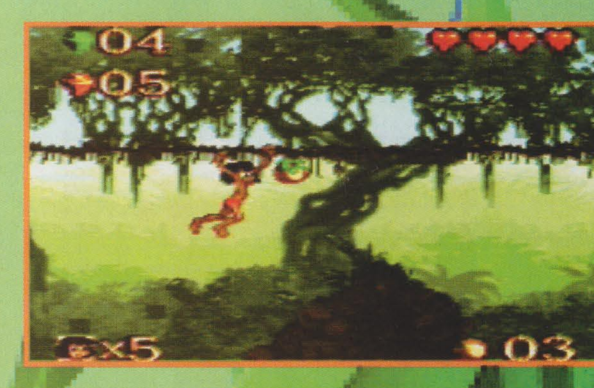
Si algo llama la atención en este cartucho son los movimientos de todos y cada uno de los personajes que, además de ser idénticos a los de la película, han sido realizados perfectamente.





Aunque el colorido de los gráficos es en casos un tanto excesivo, está muy bien correspondido con el tamaño de los gráficos.

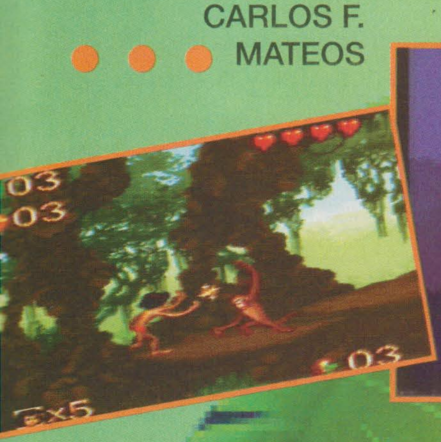




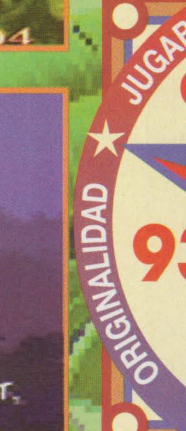
Las músicas y efectos sonoros son, sin duda alguna, lo mejorcito del juego, pues calcan maravillosamente a las del film. Una más que recomendable opción para todos los jugones que quieren disfrutar con algo diferente.



CARLOS F. MATEOS

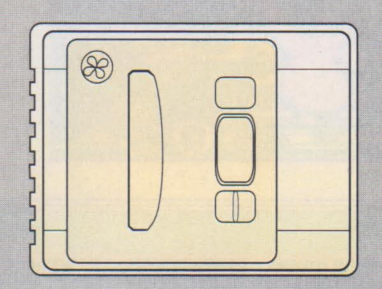




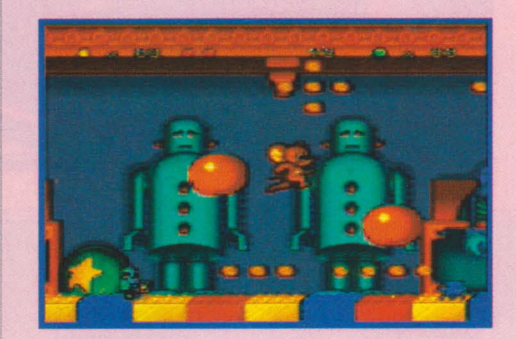


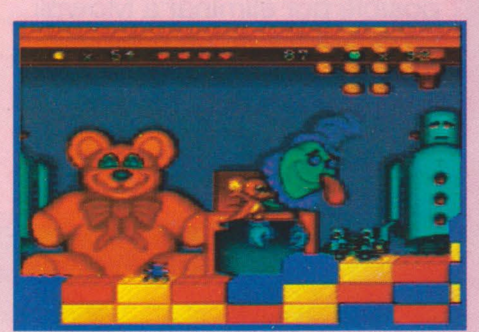


SUPER NINTENDO



TOM AND





COMO EL G

Pasarela: TOM AND JERRY
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: HI TECH
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 ó 2

Seguramente todos recordaréis una divertida serie de dibujos animados titulada con el mismo nombre que el juego, en la que un gato y un ratón realizaban toda serie de trastadas con las que nos divertían en todo momento. Ahora podrás disfrutar de la misma manera.



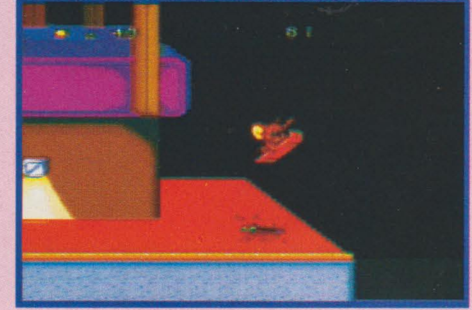
En el juego encarnamos a Jerry, el ratón, el cual tendrá que escapar de todas las trampas que le tenderá Tom. La aventura se desarrolla como si de los capítulos de la serie animada se tratasen, teniendo primero, que evitar a los compinches del gato saltando sobre ellos o disparándoles con unas canicas verdes y, segundo, enfrentándonos al minino en persona, disfrazado o montado en cualquier máquina estrafalaria. El cartucho es un típico arcade de plataformas, con mil y un enemigos, en el que la misión será recoger cuantas más piezas de queso mejor, ya que cien de éstas te proporcionarán una vida extra, que se unirá a las escasas de que dispones. Jerry dispone

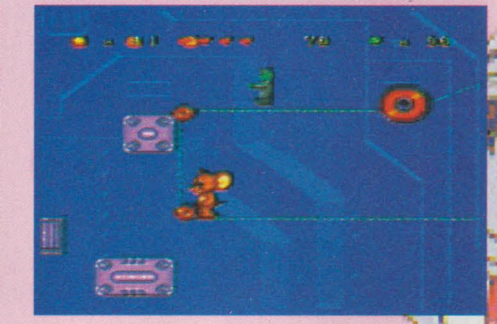




JERRY

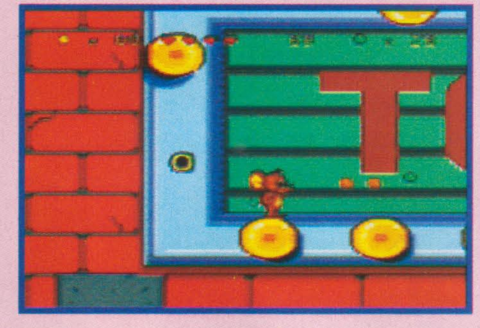






...ATO Y EL RATON





además de un medidor de energía que le informará en todo momento de lo cerca que está de morir, el cual podrá ser rellenado de nuevo si conseguimos alcanzar unas cuñas de queso más grandes que las anteriores, diseminadas por el mapeado.

UN CLASICO SIN MAS

Los gráficos son lo mejorcito del juego, siendo casi calcados a los dibujos reales, pues incluso los movimientos son los característicos de cada personaje.

Las caras cómicas de Tom cada vez que es vencido también influyen en la diversión del cartucho, pero lo que gana con las muecas de los personajes lo pierde con la dificultad, puesto que no está ni mucho menos medida. Mientras que en algunos momentos está chupado el pasarse una fase detrás de otra, en otros la excesiva complicación del mapeado hace casi imposible la acción. La música y los efectos sonoros tampoco son todo lo bueno que cabía esperar, pero aún así cumplen bien su cometido.

Todo esto nos hace pensar que Tom and Jerry es un juego para pasar muy buenos ratos sin muchas florituras ni complicaciones.

EL CHIP ANONIMO



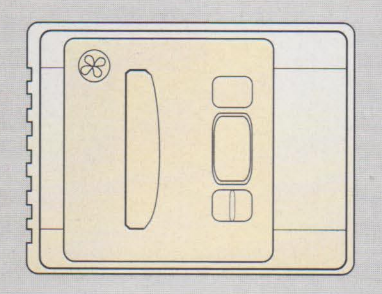






OK SUPER CONSOLAS
WAKELIN.
CHOPLIFTER III
ocean
SONY
IMAGESOFT

SUPER NINTENDO



L E G E N D

DOS B
MEJOR







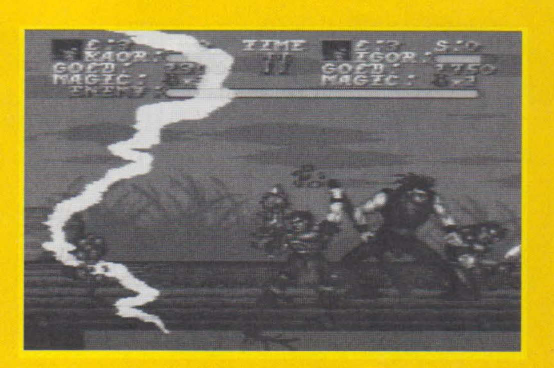
Pasarela:
LEGEND
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: ARCADE ZONE
Distribuidor: COLUMBIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

En los maravillosos tiempos en que la espada y la brujería luchaban entre si, y en donde imperaba la ley del más fuerte sobre todas las cosas, surgió un demonio poderosísimo, creado a partir de la maldad de las personas y que amenazaba con sumir al mundo entero en una oscuridad eterna. Pero no todo fue como él esperaba...

Tiempo atrás, una ancestral leyenda escrita con la sangre de mil guerreros, predijo el nacimiento de dos gemelos que poseerían la marca del dragón, y éstos salvarían a la humanidad. Y de las lejanas tierras del Norte dos guerreros llegaron, montados en sendos corceles. Uno

LAS BOLSAS MAGICAS

A lo largo de tu recorrido encontrarás una especie de saquitos que en su interior contienen polvos mágicos. Dependiendo de la cantidad de bolsas que utilices más poderosa será la magia.













ARBAROS R QUE UNO











blandía una preciosa espada de dos manos en cuya empuñadura estaba el símbolo de la muerte, y el otro un grandioso hacha de batalla grabada con misteriosas runas.
La lucha comenzó, y por donde pasaban estos imbatibles luchadores un reguero de sangre, y cadáveres cubría los caminos.
Las numerosas victorias cosechadas hicieron que llegaran a oídos del demonio diversas informaciones acerca de su propio destino y consejos sobre cómo







acabar con aquellos gemelos.
El ejército de las tinieblas era muy numeroso, pero dos valientes hermanos estaban dispuestos a abrirse paso entre ellos para completar el objetivo que les había deparado el destino.

UN JUEGO BARBARO

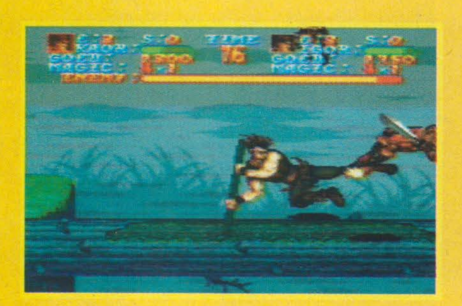
El cartucho es un típico



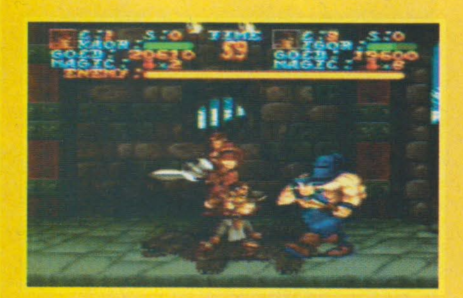


ESOS MALVADOS JEFES

Esta es la guisa que tendrán los personajes a los que deberás enfrentarte al final de cada fase. Son tan peligrosos como parecen, así que vete con mucho cuidado.



















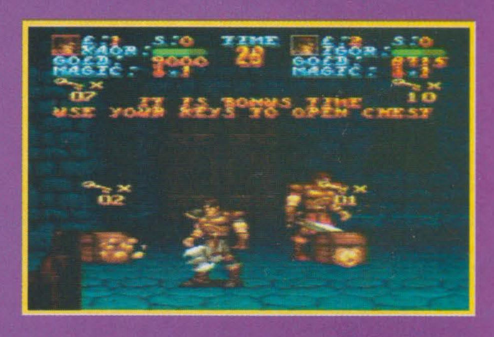






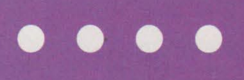




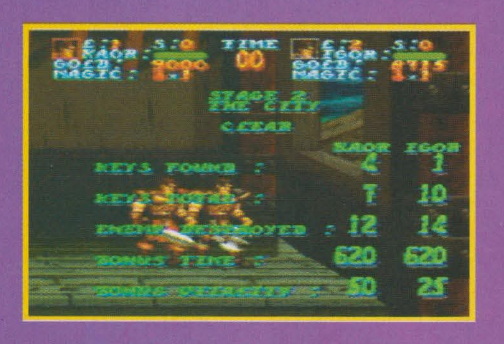


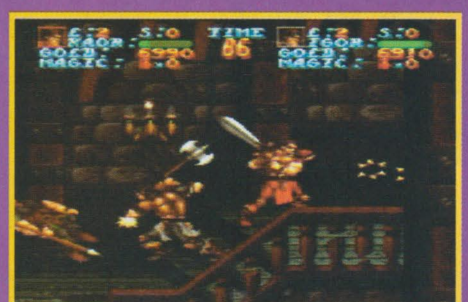
arcade de lucha con un perfecto scroll horizontal hacia la derecha, en el que nos aparecerán centenares de enemigos, entre los que se incluyen campesinos a sueldo que atacarán con sus azadones, soldados profesionales, verdugos, vagabundos y toda la mala fauna que pueblan aquellas zonas.

Los movimientos de los personajes protagonistas son además de numerosos, perfectos en su realización, pues incluso dan el efecto de lo pesadas que pueden ser las armas de manejar. Legend es lo último de lo último en lo referente a juegos de lucha, por lo que no defraudará a nadie.



CARLOS F. MATEOS



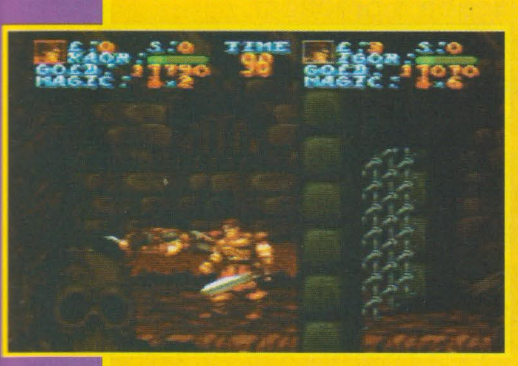




LA CARCEL



Esta es una fase optativa, ya que dependiendo de si un verdugo que aparece en una determinada fase te atrapa con una red o no, apareceréis en la fase de la cárcel, donde podéis ganar muchas vidas o perderlas. En cualquier caso, si conseguís acabar con este verdugo iréis a la fase del molino directamente.

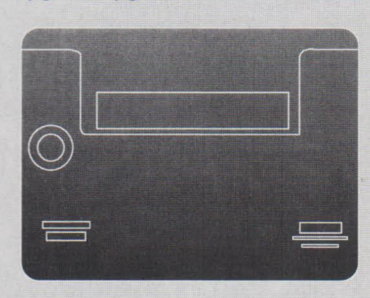








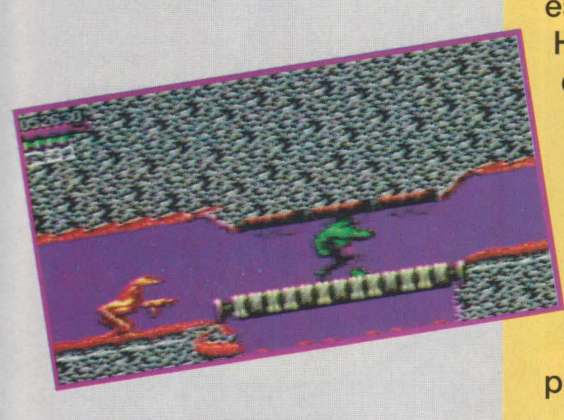
MASTER SYSTEM II



THE

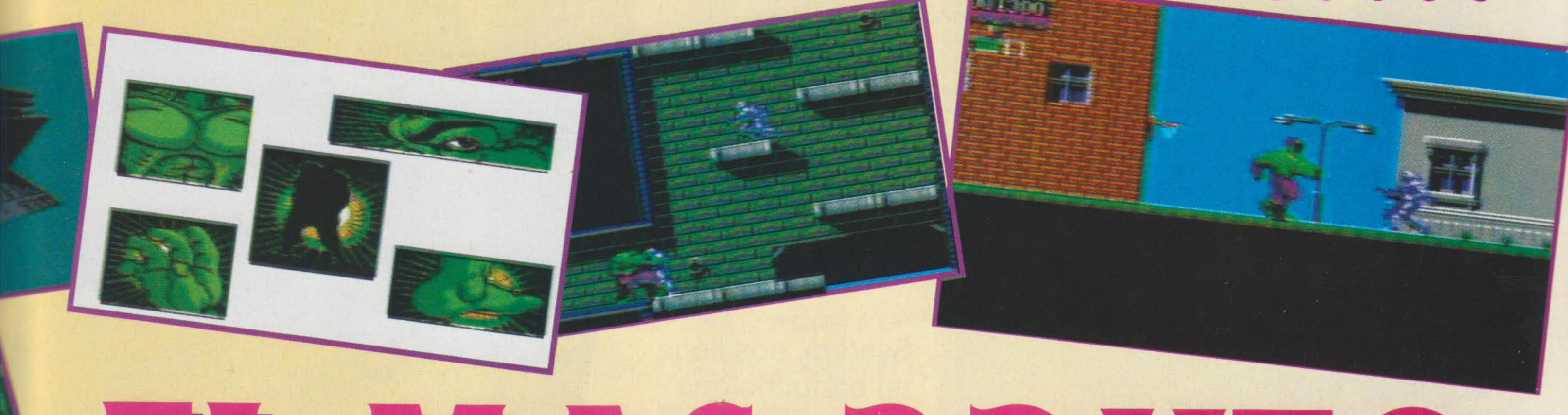
Pasarela:
THE INCREDIBLE HULK
Consola: MASTER SYSTEM
Compañía: U.S. GOLD
Nº Jugadores: 1

Bruce Banner, afamado cientifico, estaba ensayando en el laboratorio su nuevo proyecto para mejorar la fuerza del ser humano, cuando un terrible accidente le convirtió en un temible monstruo llamado la Masa.

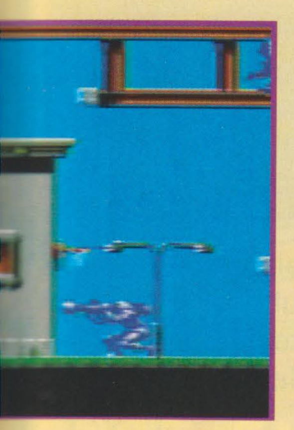


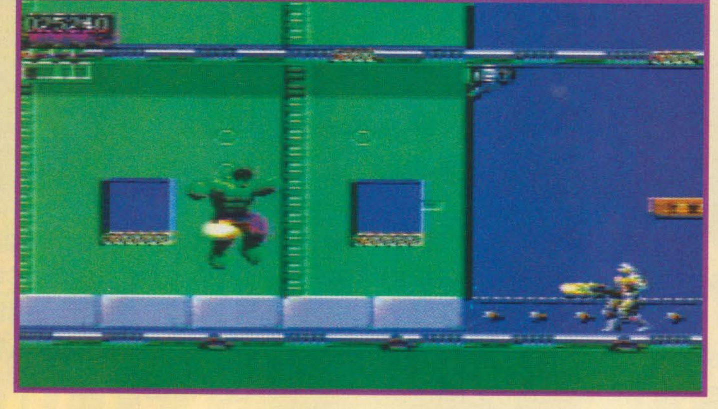
La productora norteamericana de cómics Marvel, es un filón a la hora de ofrecer "guiones" a los programadores para sus juegos, gracias a la gran cantidad de personajes que desfilan por sus tebeos. En este caso, Bruce Banner / Hulk es el arquetipo de héroe que linda entre la bondad y la maldad, ya que en su personalidad humana es un gran tipo, y a la hora de convertirse en monstruo, principalmente lo lográ cuando se enfada, es un individuo extremadamente peligroso, tanto para los buenos, como para los malos. Los que no conozcáis el cómic, os preguntaréis como llego Bruce a esta situación. Pues es muy sencillo de explicar: el Dr. Banner era un cientifico de renombre, que se dedicaba a practicar experimentos de muy diversa índole. En una ocasión, un accidente le hizo entrar en contacto con una sustancia extremadamente peligrosa, que le afectó a sus musculos, y que cuando sufría un ataque de ira, le provocaba un aumento de su musculatura, además de adquirir una

INCREDIBLE HULK



EL MAS BRUTO







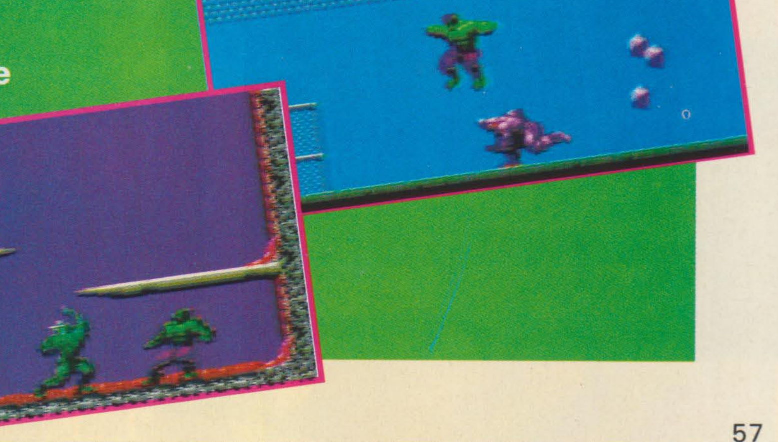
tonalidad verde camaleón muy aparente.
El desarrollo del juego transcurre como un típico arcade de plataformas, donde Bruce / Hulk debe recorrer diferentes zonas de la ciudad (suburbios, el parque.. .) para derrotar a todos sus enemigos. En su periplo, puede recoger diversas ayudas, además de las capsulas que le transforman de Banner a Hulk y viceversa.

CALIDAD EN MASTER

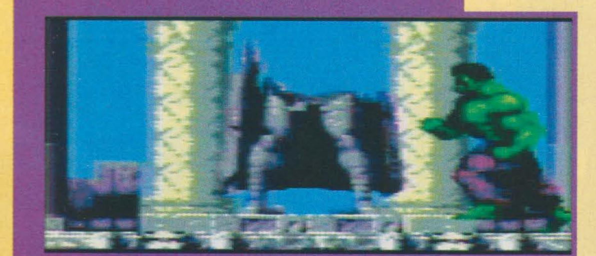
Tras la larga sequía que mantenían los distribuidores a la hora de traernos juegos para la Master

JEFES

Como era de preveer, los enemigos finales de cada fase se corresponden con sus homonimos del cómic original. Así encontraremos al brutote de Rhino, a Abomination, o a la acémila de Tyranus.



ESCENAS ANIMADAS



Tanto al principio del juego, como entre en las



diferentes fases encontraremos escenas



animadas, basadas en los dibujos del tebeo, todas ellas de gran calidad.



System, nos llega un cartucho que sorprenderá por la calidad técnica con que ha sido diseñado. Los programadores de U.S. Gold se han esforzado a fondo para ofrecer un producto de gran calidad, tanto gráfica como sonoramente hablando. En el primer apartado debemos destacar que se ha explotado al máximo la escasa paleta de colores de la vieja Master, y que los movimientos de los "sprites" de los personajes no "flickean" (parpadean) demasiado, al contrario que otras producciones para esta consola. El sonido también ha sido cuidado correctamente, sobre todo en la melodía de presentación y en los efectos sonoros. Con todos estos detalles, y su increíble jugabilidad, a pesar de su dificultad, posiblemente este sea el programa para Master System del año.


ANTONIO GREPPI

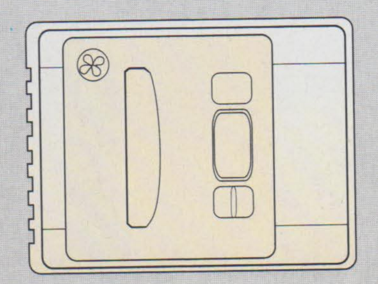






AEROTEC
MODELISMO RC
AÑO I - NÚM. 1
550 PTAS.
REVISTA MENSUAL
REPORTAJE ESPECIAL
TOP GUN '94
HEINKEL 111 H
¿ORIGINAL O COPIA?
VELERO CHISPAS
CAMPEÓN DE ESPAÑA DE VUELO ELÉCTRICO
LOS MEJORES AVIONES DEL MUNDO
AUTOTEC
MODELISMO RC
AÑO I - NÚM. 1
550 PTAS.
REVISTA MENSUAL
SUZUKI VITARA
YANKEE 1:4
TODO TERRENO 1:8
SUPER TEMPO II
DE M.R.I.
DIOS
OLANTE
STICK
UÁL PREFIERES?
DIVERSIÓN A LO GRANDE
NITRO CRUSHER
U.S.A. 1
DE KYOSHO

SUPER NINTENDO



KNIGHTS



Pasarela: KNIGHTS OF THE ROUND
Consola: SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2

Sobre todos los caballeros, estaban los componentes de la Mesa Redonda, y por encima de todos ellos el Rey Arturo, convertido en monarca tras desclavar de una piedra la legendaria espada Excalibur, símbolo de realeza, fue convertido en el portavoz de la paz. Para ello, tenía que acabar con los señores del mal de forma definitiva.

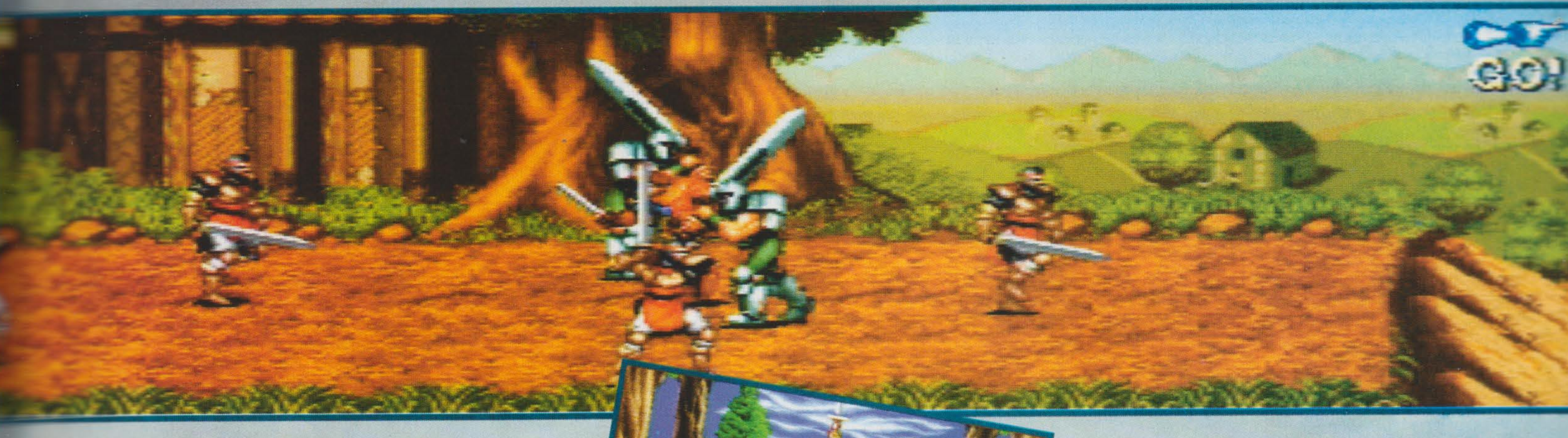
La Edad Media, una etapa en el tiempo donde el honor del caballero sobresalía sobre todo lo demás, y donde las injusticias se cobraban con el filo de una espada.





ESPADAS E

OF THE ROUND



A su lado tenía a sus dos protectores y mejores amigos: Lancelot y Percival.
El primero, conocido de sobra por su agilidad y éxito con las mujeres, y Percival criado por el mejor herrero del reino, sus músculos protegen mejor que cualquier armadura de placas.



ENTRECHOCAR DE METALES

El juego se desarrolla en su totalidad como un juego de lucha al más puro estilo de Final Fight, o King of Dragons, ambos hechos por la misma compañía. Un scroll horizontal hacia la derecha nos va sumergiendo







ARTURO

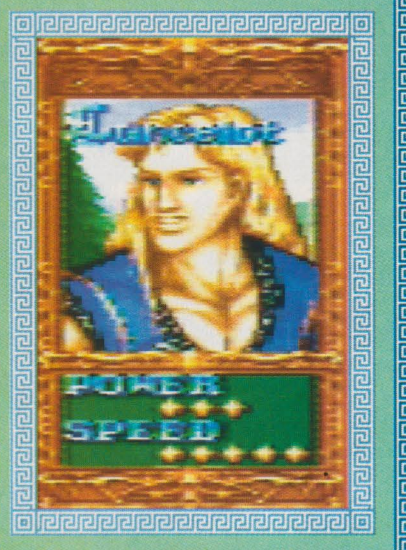


El Rey, ataca a sus enemigos con su inseparable espada Excalibur.
Es el más equitativo de los tres, teniendo en todas las características las mismas puntuaciones.

NTRECRUZADAS



LANCELOT



Un esbelto caballero, perseguido por todas las mujeres y también por algunos hombres. Se defiende con un fantástico sable musulmán.





en el escenario a medida que combatimos con los mil y un enemigos apostados en el camino. Pero no todo van a ser penalidades, pues en más de una ocasión encontrarás barriles, barricadas, antorchas de pie, o cualquier otro utensilio, que al ser golpeado liberará lo que tenía escondido. Un consejo: si el objeto es una comida de grandes proporciones, un cofre con monedas o













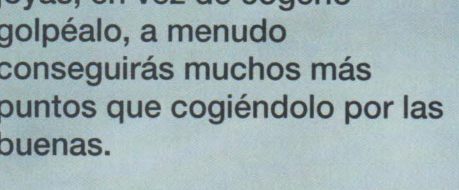








joyas, en vez de cogerlo golpéalo, a menudo conseguirás muchos más puntos que cogiéndolo por las buenas.



PERCIVAL



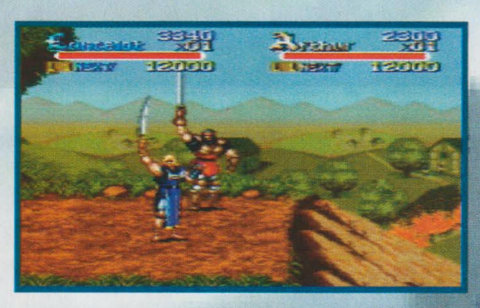
El bestia del grupo, a pesar de que es un tanto lento en sus acciones, sus golpes son demoledores. Todo el mundo teme el golpe de su hacha, famoso por su eficacia asesina.

UNA RECREATIVA EN TU CASA

La calidad del juego ha puesto el listón actual por las nubes. Los gráficos, el sonido, las músicas de fondo, los movimientos, y en definitiva, lo más recalcable de cualquier juego es idéntico a los de la máquina recreativa, lo que en la mayoría de los aspectos de la valoración se refleja, pero, una duda trascendental me asalta: ¿será verdad que los señores de Capcom se han olvidado de cómo se hace otro tipo de juegos?.

CARLOS F. MATEOS





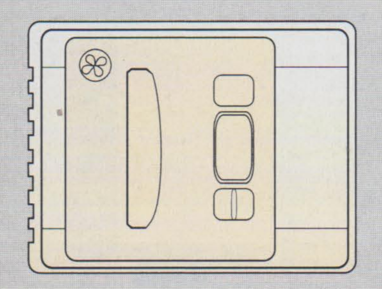








SUPER NINTENDO



K I N G O





Pasarela:
KING OF DRAGONS
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía: CAPCOM
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1 ó 2



Capcom ha versionado desde las máquinas recreativas un exitoso arcade-rol que tiene como escenario la maravillosa Edad Media, en el que la magia y brujería se mezclan perfectamente.





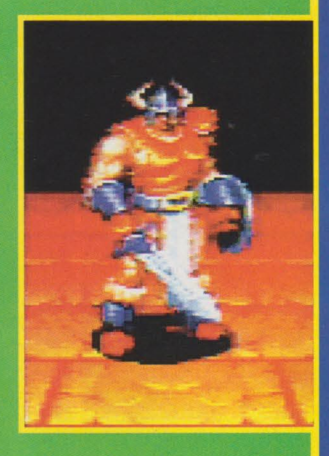
DRAGONES



Los programadores de Capcom, no están dispuestos a que ninguno de sus éxitos en máquina recreativa, se quede sin su correspondiente versión para videoconsola, para que así todos podamos disfrutar en casa de sus excelentes juegos. En su línea de juegos basados en las luchas de la Edad Media, Capcom presenta además de su excelente Knights os the Round (comentado también en este número de la revista), King

DRAGONS

GUERRERO



Maestro en el manejo de la espada, es deseado por todas las mozas casaderas gracias a su atlético cuerpo. Gran compañero a la hora de enfrentarse a los esqueletos y dragoncillos para protegerse.

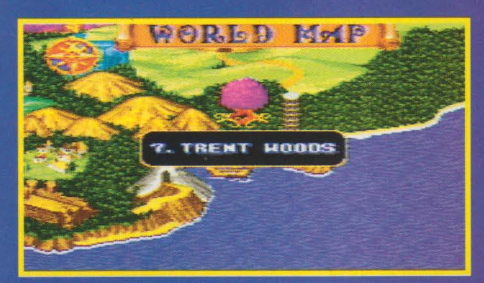
MAGIAS

Además de la magia propia con que cuenta cada guerrero (la cual nos quita energía al ser usada), encontraremos en nuestro camino esferas de poder, las cuales se abrirán al ser golpeadas por nuestro arma.



of Dragons, un juego en el que debemos controlar a uno o dos temibles guerreros, seleccionados entre los cinco más grandes héroes de la época, con la misión de derrotar a las huestes del malvado Rey Dragón, las cuales han tomado al asalto las tierras donde viven nuestros protagonistas: un elfo, un mago, un clérigo, un enano y un guerrero, todos ellos elegidos por sus virtudes luchadoras. Todos ellos cuentan con características propias, las cuales podrán verse aumentadas según avancemos en el juego, gracias a los puntos que obtengamos por el camino. Estos se verán aumentados al derrotar a los enemigos y si





ENANO

100% puro músculo, este chaparro personaje ha luchado contra enemigos más grandes que él desde su más tierna infancia. Se quedó de este tamaño tras recibir un golpe al caerse de la cuna.



Y MAZMORRAS

ENEMIGO FINAL

Este temible dragón es el causante de todas nuestras desdichas. Os aseguramos que llegar hasta él no es nada fácil, y que sólo los más grandes guerreros podrán derrotarle.





recogemos las bolsas de dinero y gemas preciosas que dejan caer al morir.
También es posible encontrar estos objetos dentro de los cofres, además de comida que aumentará nuestra barra de energía o nuevas y más poderosas armas para avanzar en la aventura.

IGUALITO QUE LA MAQUINA

En Capcom son unos maestros a la hora de efectuar los trasvases de los juegos desde las máquinas de los salones recreativos hasta los videojuegos caseros. Gráficamente, King of Dragons es exactamente igual





ELFO



A pesar de ser acusado de cobarde por sus ataques a larga distancia, este gran arquero es el jugador ideal en una partida de dos jugadores. Su único problema es que no cuenta con un escudo para protegerse.





LOS JEFES

Como buen arcade que se precie, King of Dragons cuenta con una serie de enemigos de final de fase de excelente calidad, tanto por su diseño como por el gran tamaño de algunos de ellos.

























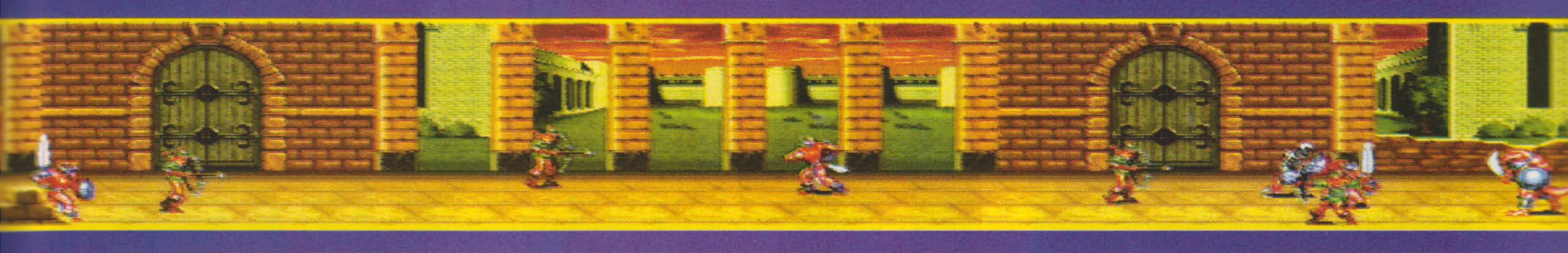
en ambas versiones, manteniéndose todos los detalles que contribuyeron al éxito de las coin-ops, exceptuando, que se han reducido de tamaño los gráficos de los protagonistas para aumentar la velocidad del desarrollo del programa. Aún así, el detalle de los mismos es excelente, al igual que los fondos, los cuales han sido tratados con un colorido excepcional. Otro de los aspectos destacados del conjunto es la calidad del apartado sonoro. Se han respetado la mayoría de las melodías de la anterior versión y los efectos sonoros, como los gritos y espadazos son perfectos, logrando que el jugador crea estar sumergido dentro de una terrible batalla en plena Edad Media. Además, la posibilidad de escoger entre cinco diferentes personajes alarga notablemente la vida del cartucho, teniendo en cuenta que todos ellos cuentan con características diferentes entre si. Todo un juegazo.

ANTONIO GREPPI

MAGO

Aunque es el personaje más lento de todos, esta carencia la contraresta con el gran poder de su bastón mágico, sobre todo cuando ha sido aumentado varias veces de poder, ya que es posible atacar desde lejos.





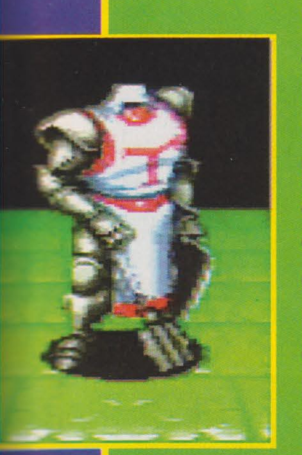






CLERIGO

A pesar de entrar en una congregación diocesana tras un mal de amores, este luchador ha mantenido su poder gracias a sus entrenamientos con los jovenes novicios, los cuales ya se han quejado por ello al abad.



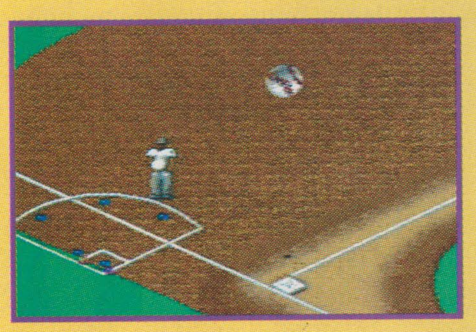


MEGA DRIVE

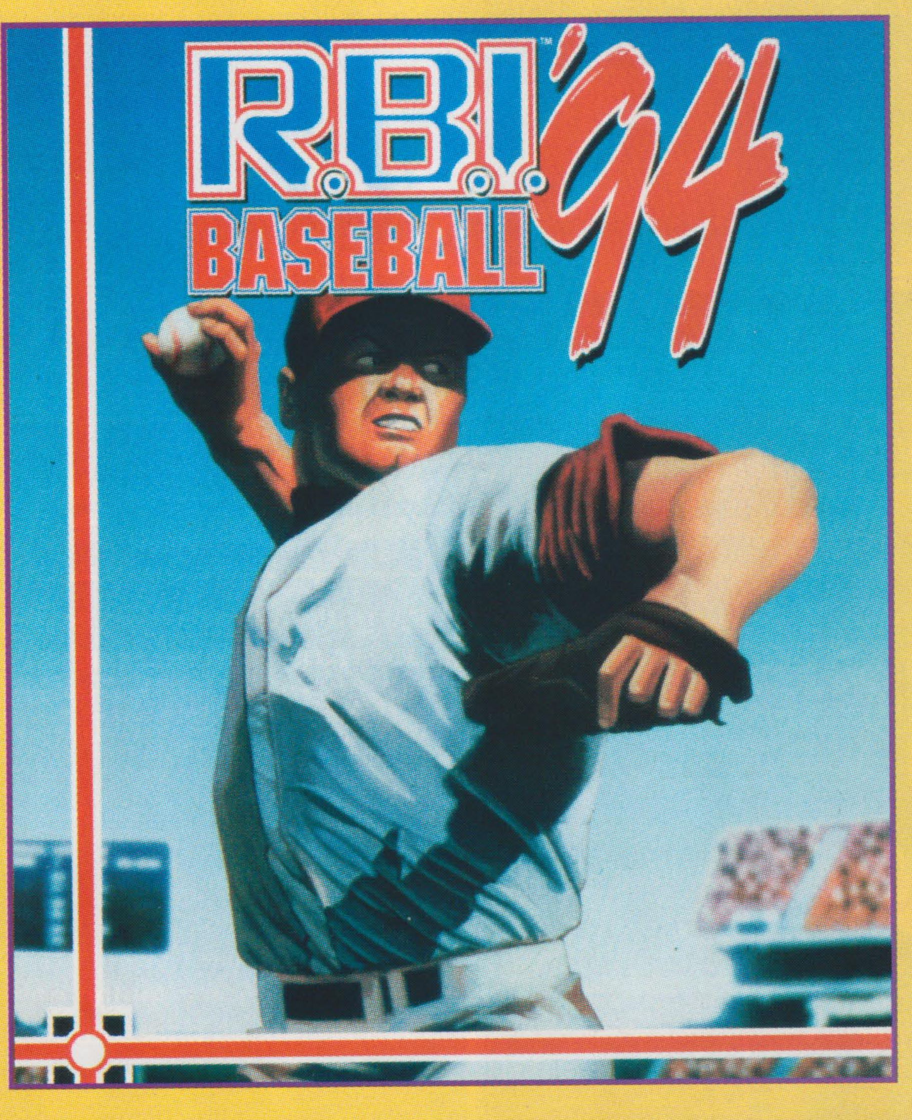
R.B.I. '94

BATE, AQU

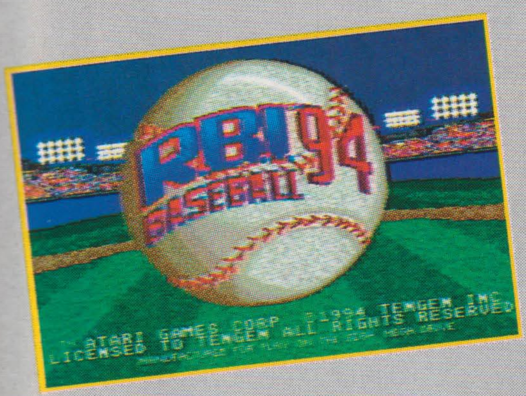




Pasarela: R.B.I. '94 BASEBALL
Consola: MEGA DRIVE
Compañía: TENGEN
Distribuidor: ERBE
Nº Jugadores: 1 ó 2



Aunque el beisbol sólo sea practicado en nuestro país por una pequeña minoría, de vez en cuando nos llegan algunos cartuchos basados en las competiciones de este deporte. R.B.I. es el último juego de esta clase en traspasar nuestras fronteras.



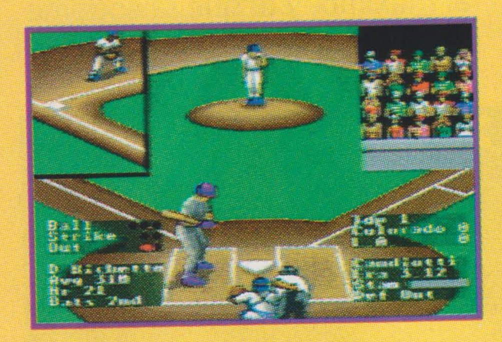


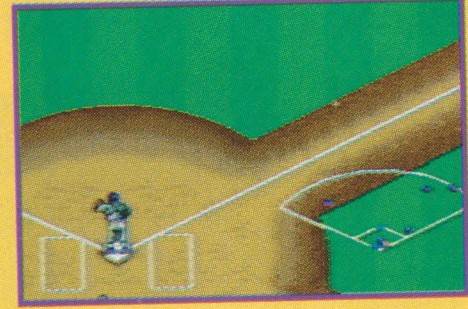


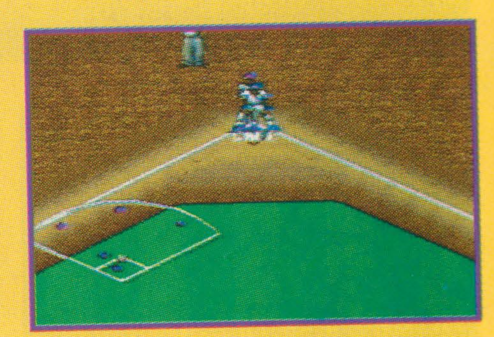




UI HAY TOMATE





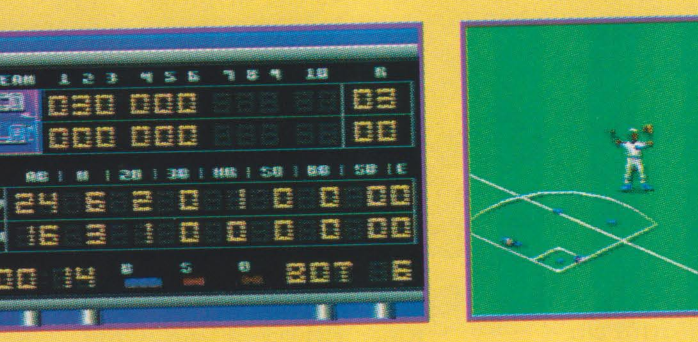


El beisbol es uno de los deportes más versionados, ya que los dos paises productores de software más importantes (Japón y Estados Unidos), consideran este juego como deporte nacional. Aunque en nuestro país no es asiduamente practicado, de vez en cuando nos llegan algunas excelentes muestras de como debe ser un programa de este tipo, teniendo en cuenta que no son lo completamente aceptados que debieran.

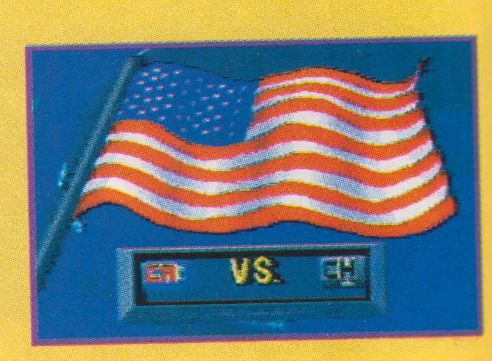


R.B.I. '94 BASEBALL

Eítulo que nos ocupa es un buen ejemplo como cartucho deportivo. Las opciones que ofrece antes de cada partido son innumerables, pudiendo confeccionar los encuentros completamente a nuestro gusto: nivel de dificultad, diferentes campeonatos, posibilidad de entrenar... Además, se incluyen las alineaciones de los equipos más importantes hasta un número de 162, teniendo en cuenta que esta cifra tiene trampa, ya que las alineaciones corresponden a cinco diferentes temporadas para cada equipo. También es posible seleccionar a los "All-Star".

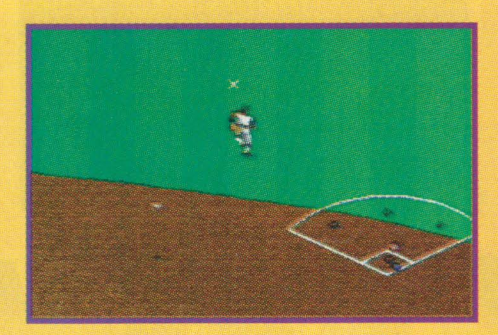


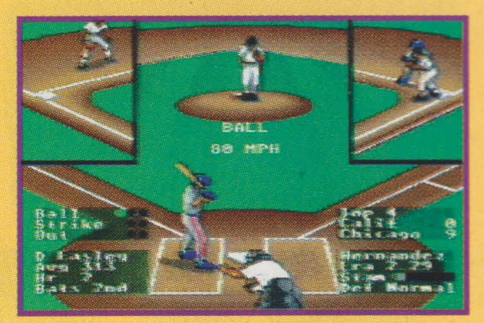












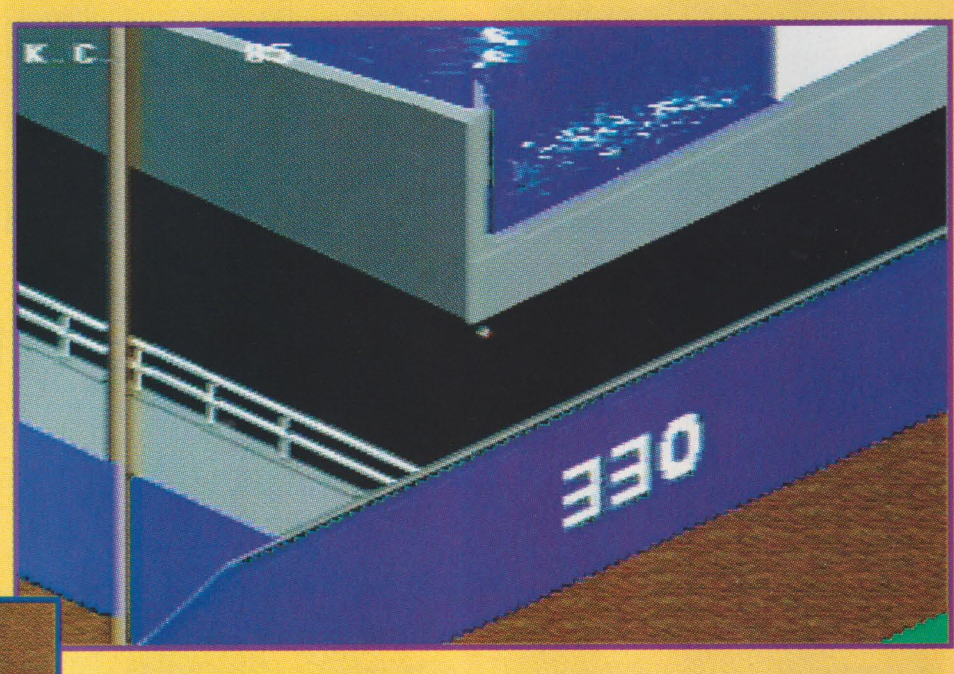
Entre las diferentes competiciones encontramos: partido amistoso, al mejor de siete encuentros, jugar una división (la liga se divide en seis diferentes divisiones), play-offs, all-stars, y las ligas de 80 y 162 equipos. Como comprenderéis este número tan elevado de partidos no se juega en un sólo día, por ello, los programadores han incluido la socorrida opción de apuntar el password con nuestros resultados.

BUEN PROGRAMA

Tengen, el equipo responsable de la programación de este R.B.I. Baseball, más conocido por las conversiones a consola de las máquinas recreativas de Atari, ha creado un programa de beisbol realista y de gran calidad, donde todos los detalles han sido cuidados al máximo, y al que, a diferencias de otros juegos, se le ha dotado de una jugabilidad suficiente. Los gráficos están bien diseñados, teniendo en cuenta que las unicas variaciones que encontraremos a lo largo del juego, serán los colores de uniformes y gorras de los jugadores, además de la variedad de campos. Un buen detalle, es la inclusión de las fotografías semi-digitalizadas de todos los jugadores, teniendo en cuenta además que no son ficticios, sino reales, y que actualmente la mayoría de ellos sigue jugando en la liga profesional

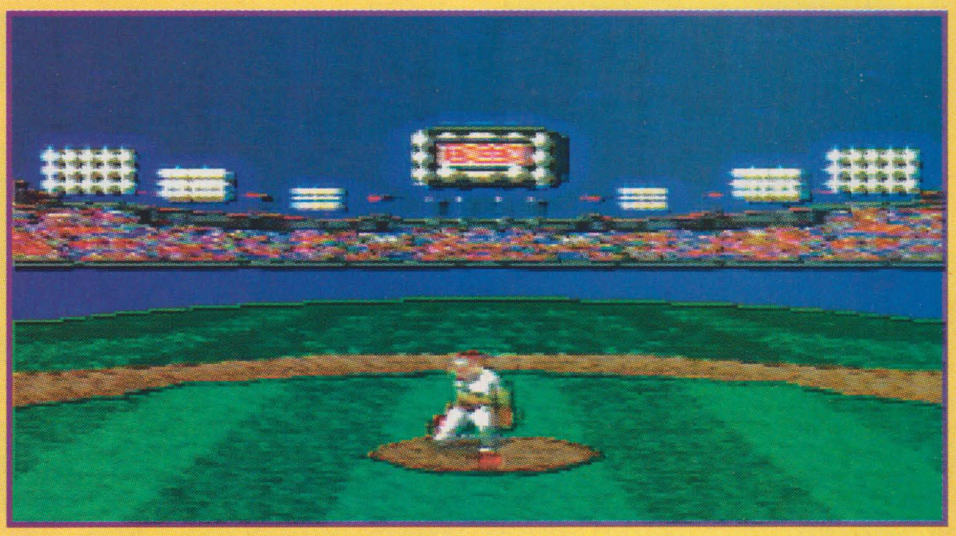
ENTRENAMIENTOS

Una de las opciones del programa nos permite entrenar en las tres facetas más importantes de un partido: bateo, carrera y recogida de pelotas. Por tanto, si no conocéis como se desarrollan estos lances del encuentro, es conveniente que visitéis la zona de prácticas antes de vuestro primer partido.



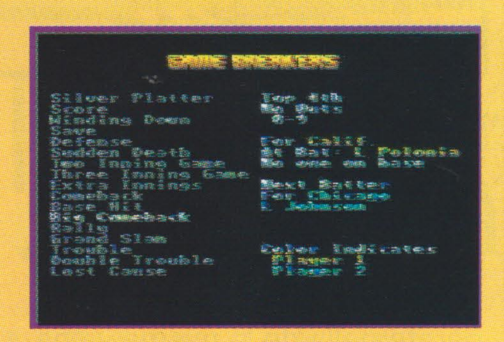


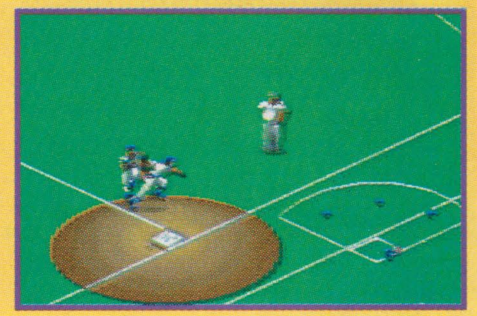


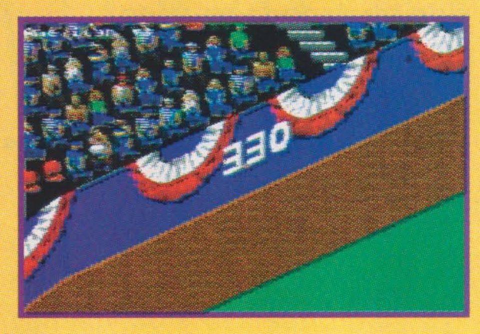


americana. Donde el programa falla un poco es en los movimientos, ya que a veces los "sprites" de los jugadores van a saltos. Respecto al apartado sonoro, destacar las simpáticas melodías que han incorporado los programadores, y recordar que a pesar de sus esfuerzos, la Mega Drive siempre tendrá problemas a la hora de digitalizar voces. Quizás este sea el mejor programa de beisbol para Mega Drive de todos aquellos que han traspasado nuestras fronteras.

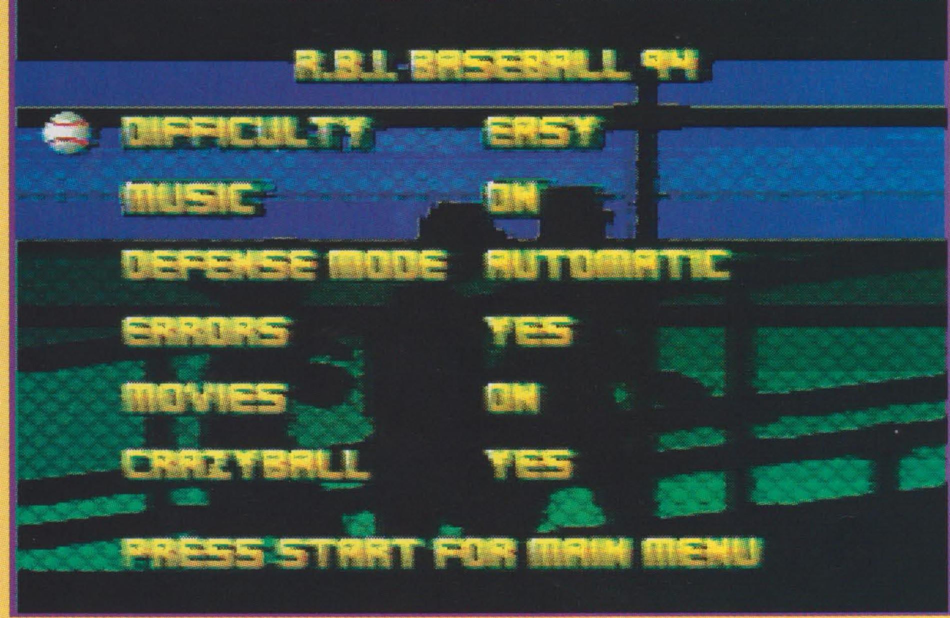

ANTONIO GREPPI



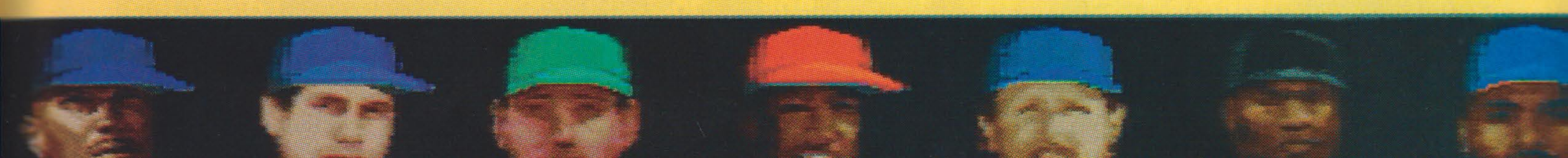




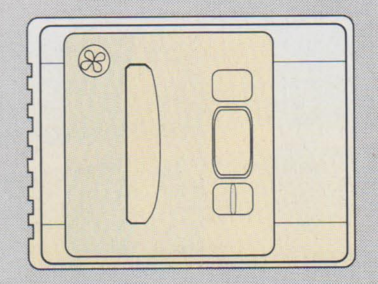








SUPER NINTENDO



Pasarela: VIRTUAL BART
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañia: ACCLAIM
Distribuidor: BUENAVISTA
Nº Jugadores: 1



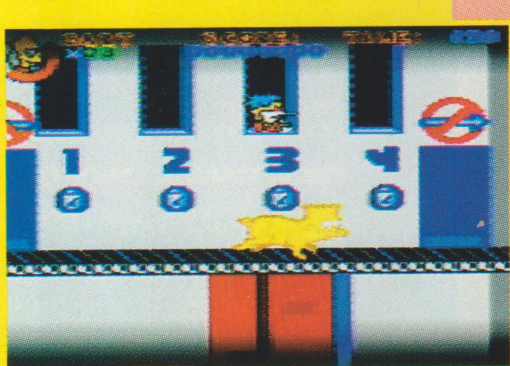
Bart Simpson regresa a la Super Nintendo, tras una larga sequía de cartuchos basados en tan singular personaje o en sus compañeros de serie. En esta ocasión, Bart será el encargado de probar una maquina de realidad virtual.

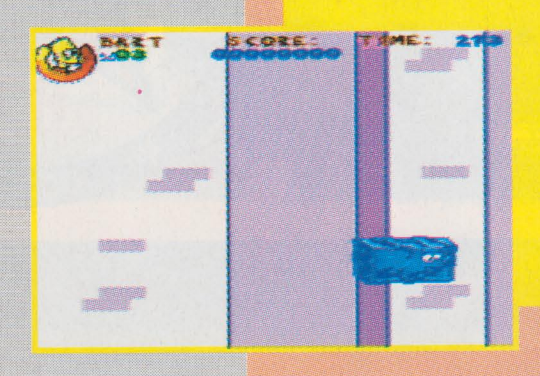
De todos son conocidas las peripecias y aventuras de la familia Simpson gracias a la serie de dibujos animados de la televisión. Toda la parafernalia de la misma ya ha sido trasladada a varios cartuchos de Super Nintendo y Mega Drive (Bart's Nightmare, Krusty's Super Fun House...). En este nuevo programa, la aventura transcurre durante el festival científico del instituto de Springfield, lugar donde cursa Bart Simpson sus estudios. En el festival es posible asistir a una muestra de los inventos

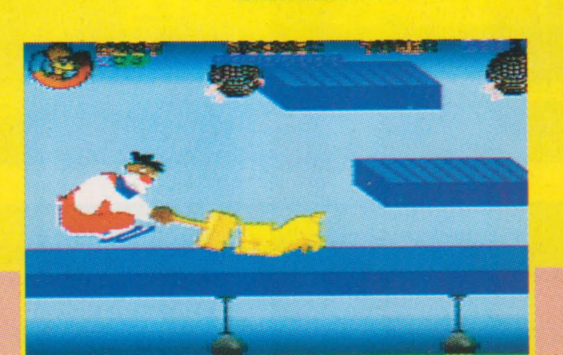
EL MATADERO

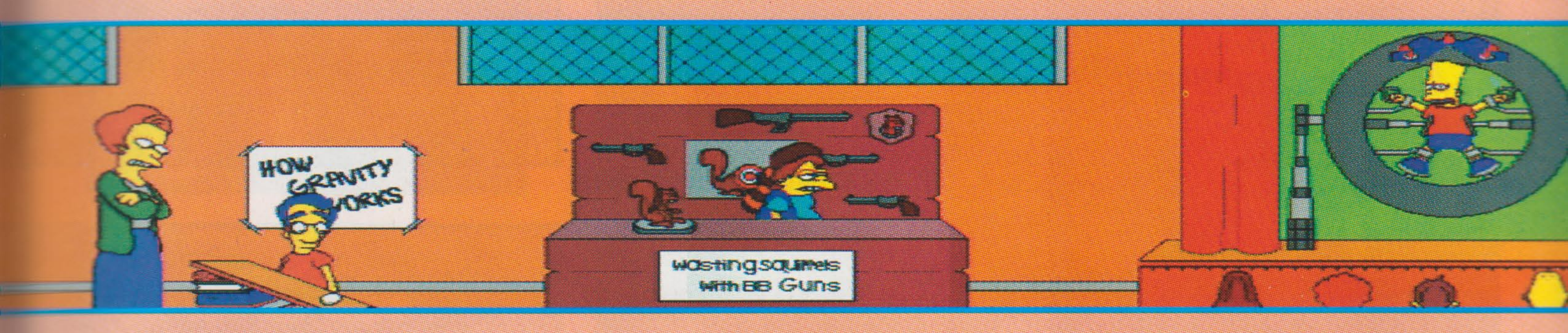
Bart no sale de su asombro. Se ha transformado en un cerdo, y con tan buena fortuna está siendo transportado al matadero de la ciudad, para convertirle en comida enlatada. Por supuesto, el objetivo del protagonista consiste en escapar de su infortunado destino, a la vez que libera a sus porcinos compañeros.



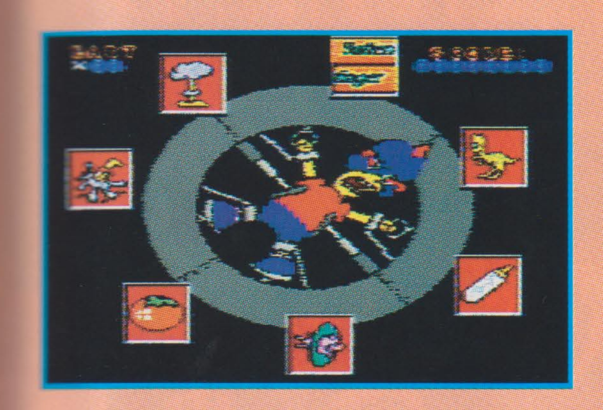








DESVENTURAS VIRTUALES DE UN GAMBERRO CRONICO



de los alumnos, y en esta ocasión por celebrarse el veinticinco aniversario del evento, el profesorado ha logrado traer una máquina de realidad virtual para uso y disfrute de los ilusionados estudiantes. Como siempre, Bart tiene que ser el primero en probar todo, y por ello se ha presentado como voluntario.

BART VIRTUAL

El desarrollo del cartucho es muy similar al de Bart's Nightmare, ya que debemos participar en diferentes subjuegos, que en esta ocasión se

BART JURASICO

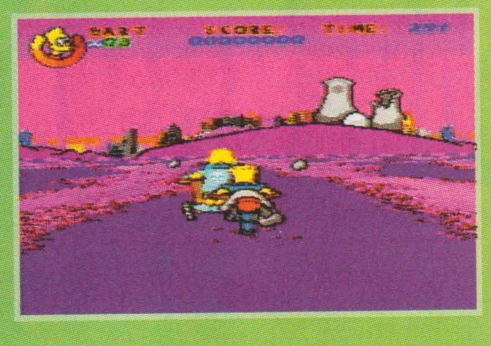
Bart es transportado a la época prehistorica, encarnado en el cuerpo de un curioso "Bartosaurio". Nuestro pobre amigo debe escapar de su familia (la cual se ha transformado en una peligrosa raza de "homo bartsapiens") y del resto de dinosaurios saltando por la ladera de una escarpada cima.

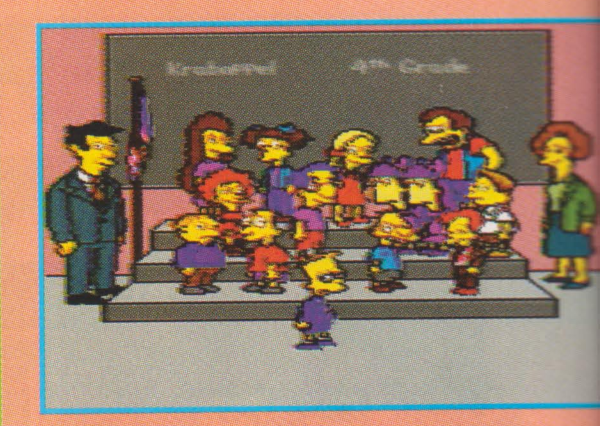


EXPLOSION NUCLEAR



Springfield ha sido arrasado por la explosión de su central nuclear. Sobrevivir en esta zona radioactiva sólo es posible para los más fuertes, así que Bart debe subir en su moto para llegar al laboratorio, lugar donde se encuentra su familia a salvo. En su camino debe esquivar a los viciosos de la carretera.





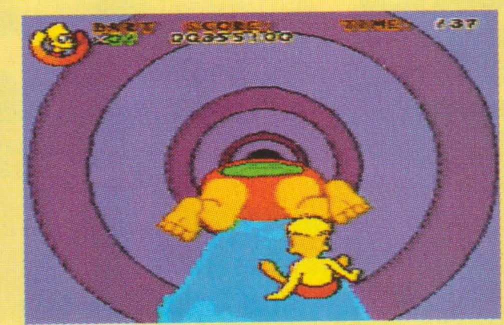


corresponden con las seis pruebas a las que tenemos acceso desde la máquina de realidad virtual: el matadero de Springfield, Bart el dinosaurio, el parque acuatico, la

PARQUE ACUATICO

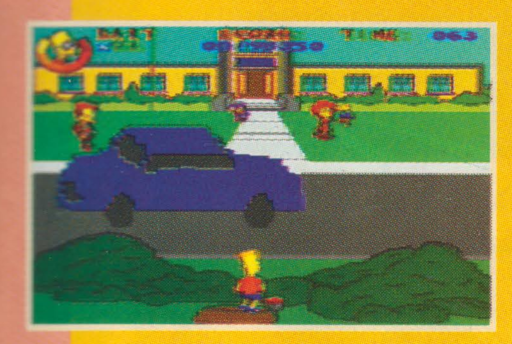
Con el terrible calor que asola a Sprinfield en verano, la idea de visitar el parque acuatico de la ciudad es excelente. El problema es que todas las personas de la villa han decidido imitar nuestra idea. El colapso es total, y el tobogán es la única atracción a la que hemos tenido acceso.







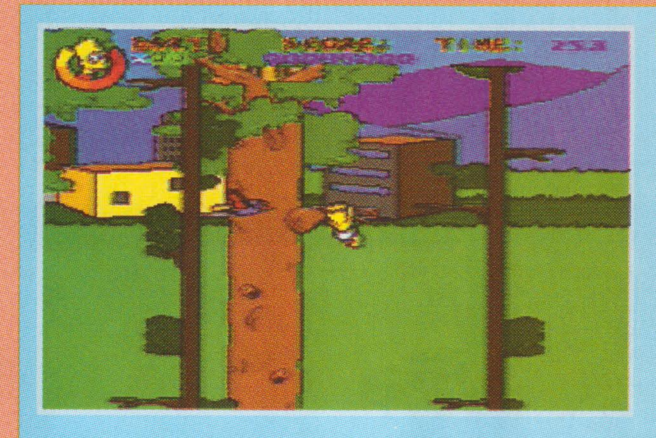
A TOMATAZO LIMPIO

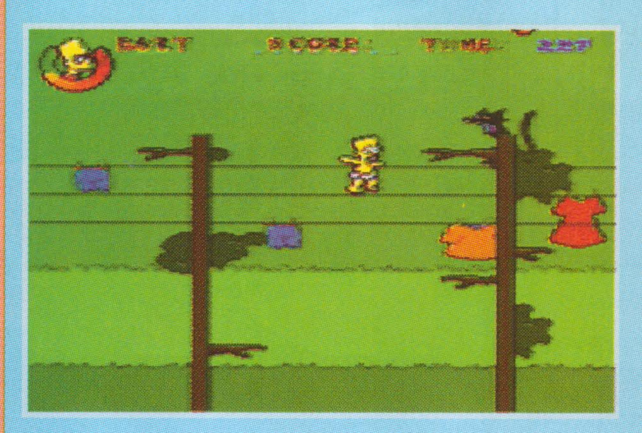


Bart es un gamberro de tomo y lomo; por ello, este es el juego de la máquina de realidad virtual que más le gusta. En él, debe arrojar tomates a todos sus compañeros de clase, evitando golpear a los profesores o al guarda del colegio, ya que si estos nos pillan intentarán expulsarnos.



BABY BART





En esta fase, Bart podrá rememorar su infancia gracias a la máquina de realidad virtual. Como todos podréis suponer, nuestro amigo nunca ha destacado por ser un niño modelo, e incluso a tan tierna edad ya se encaramaba a los árboles y a las cuerdas de colgar ropa, con el afán de imitar a Tarzán.

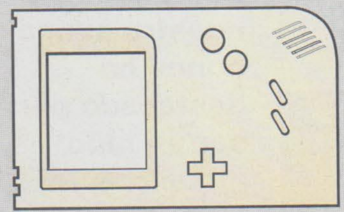
explosión nuclear, Bart el retoño, y el lanzamiento de tomates asesinos. Todas las pruebas han sido tratadas con grandes dosis de humor, sobre todo en las respectivas presentaciones y cinemas que aparecen antes de las mismas, y que han sido diseñados gráficamente a imagen y semejanza de los dibujos de la serie. Los gráficos de las pruebas también son muy buenos, al igual que las melodías que recrean perfectamente la música original. Pero donde el cartucho destaca sobremanera es en las digitalizaciones y efectos sonoros (golpes, gritos de Bart...) ya que todos ellos son de gran calidad. En fin, el juego ideal para los amantes de la serie, y para todos aquellos que disfrutaron con Bart's Nightmare por lo parecido de su desarrollo.

ANTONIO GREPPI



P A S A R E L A

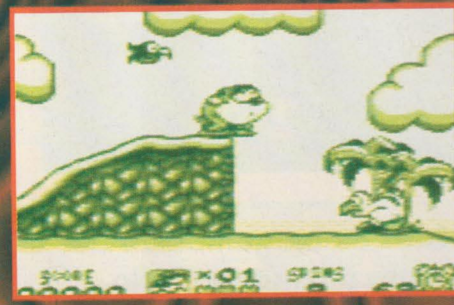
GAME BOY



Pasarela: TAZ-MANIA
Consola: GAME BOY
Compañía: SUNSOFT
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1

T A Z -



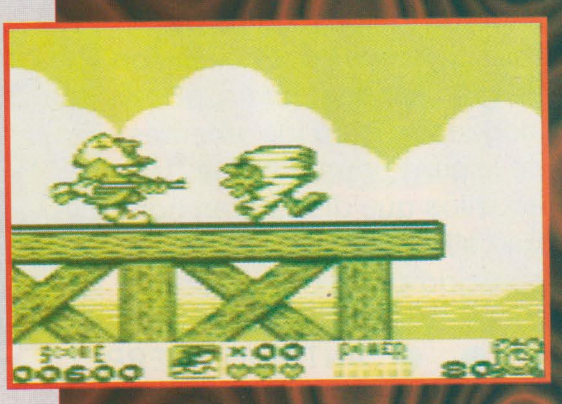


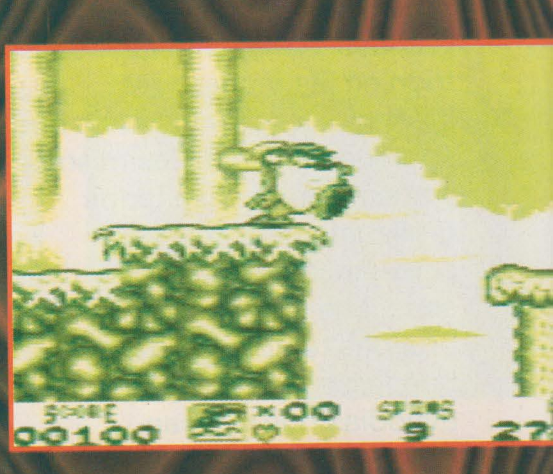
DIABLI

Los demonios de Taz-mania son originarios de la isla del mismo nombre, que se encuentra en Oceanía. Ahora podréis disfrutar en la Game Boy de las aventuras de Taz, el diablillo más dicharachero de todos los tiempos.

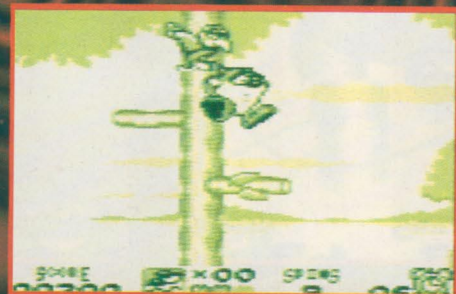
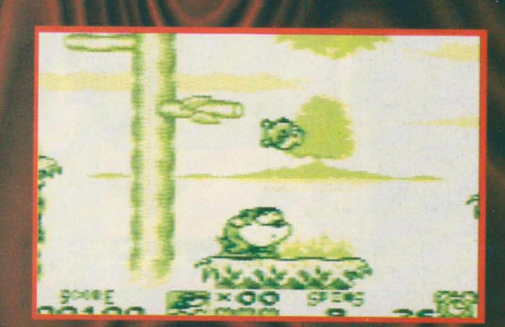
Taz, el diablillo de Taz-mania conocido por sus intervenciones como secundario en gran numero de series de la Warner, por fin logró su sueño, y ya tiene serie propia de dibujos animados, la cual podéis seguir actualmente por televisión.
Este personaje, hábil en meterse en las situaciones más comprometidas gracias a su voraz apetito, aparece por segunda vez en las pantallas de la pequeña Game Boy en una aventura que se desarrolla como mezcla de sus dos anteriores aventuras. La primera, para Mega Drive, era un arcade de plataformas donde el pobre Taz debía rescatar a su novia, la cual había sido secuestrada. En la versión para Super Nintendo, nuestro glotón amigo debía demostrar su merecida fama atrapando a los pequeños kiwis en una loca carrera por las carreras de la isla de Taz. Esta versión Game Boy ha remezclado cual cóctel veraniego lo mejor de ambos cartuchos, conformando un excelente cartucho donde,







M A N I A

LO FEROZ

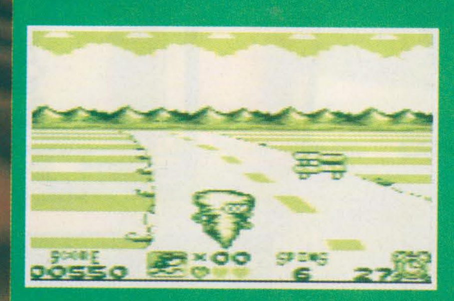
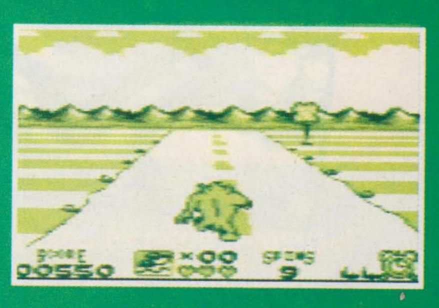
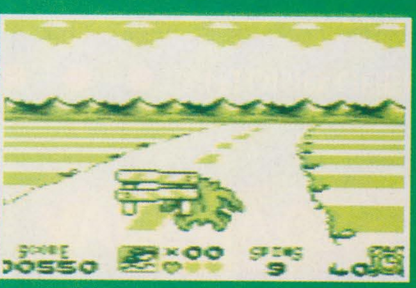
Taz debe saltar de un lugar a otro, además de correr nuevamente por la carretera.

DIVERSION EN TODA REGLA

Los programadores de Sunsoft han demostrado su calidad al obtener una licencia tan buena, como la que les ha otorgado la Warner Bros. por la cual pueden llevar a las consolas juegos basados en algunas de las mejores series de dibujos animados de la historia: Roadrunner (Correcaminos), Daffy Duck: the Marvin Missions (Pato Lucas), Rabbit Rampage (Bugs Bunny), son algunos de



CORRE, CORRE...

Esta fase trascurre por las carreteras de la isla de Taz, y se desarrolla exactamente igual que el divertido juego de su hermana mayor, la Super Nintendo. Debemos recorrer el camino a toda velocidad, esquivando los automóviles y las trampas que aparecen para entorpecer nuestra marcha.

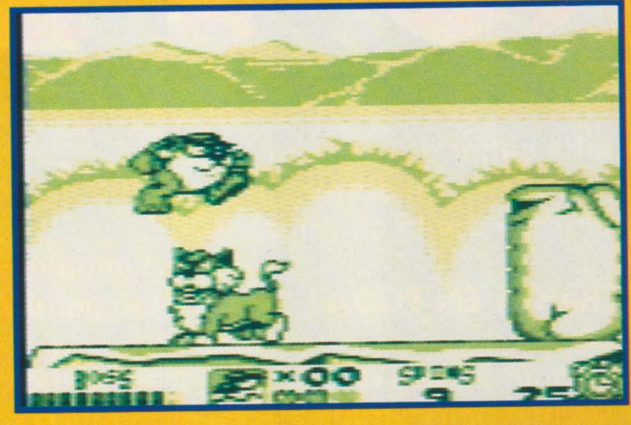


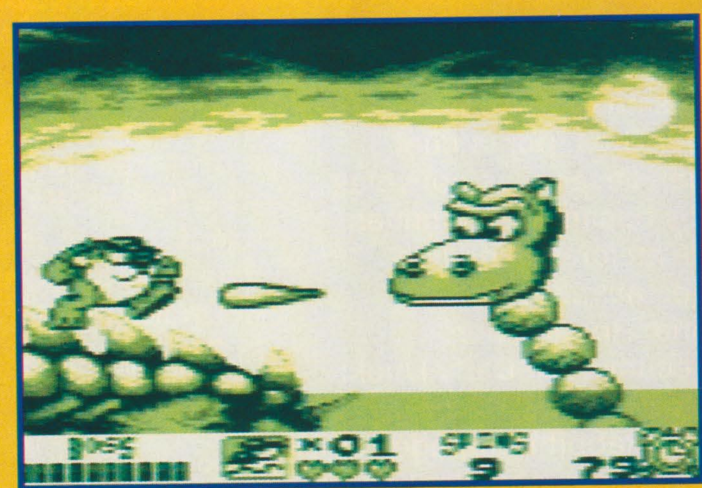


JEFES

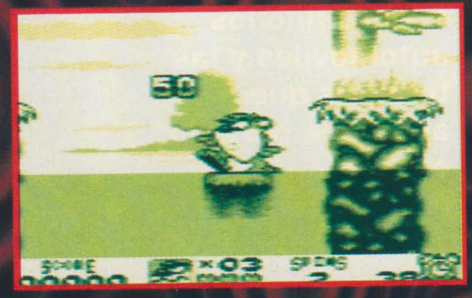
Como es típico en este tipo de juegos, los jefes de final de fase son grandes, cuando no enormes. Debemos atizarles unas cuantas veces si queremos derrotar al dinosaurio maldito, o al payaso loco por poner un ejemplo.

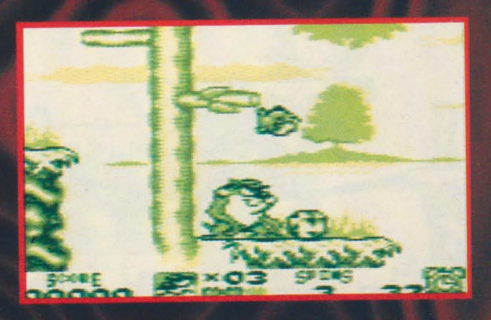






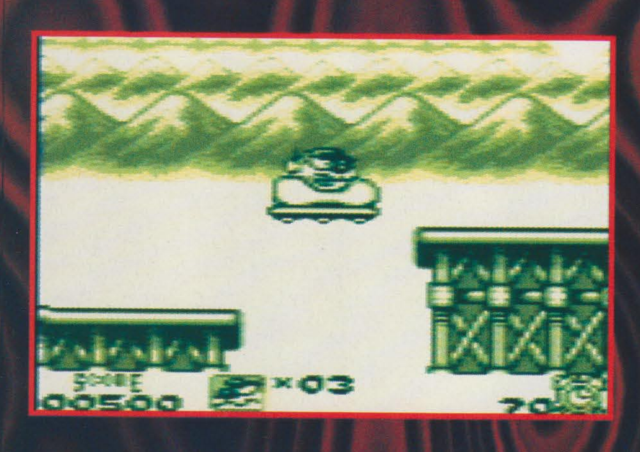




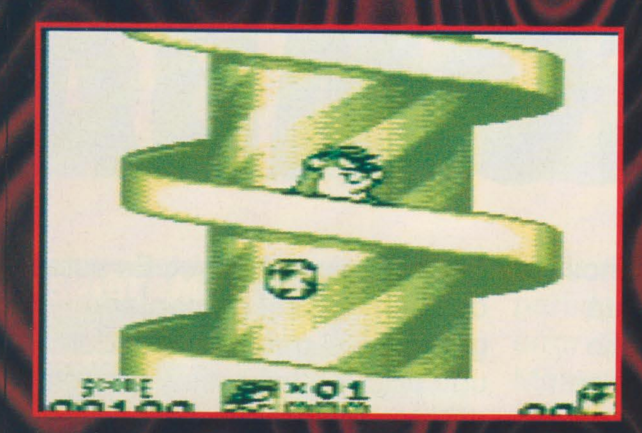












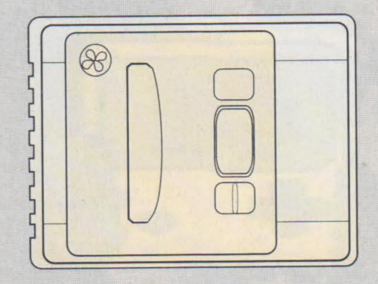
los excelentes títulos que demuestran el buen hacer para todos sus productos. La acción de este Taz-mania es comparable con la del anterior juego para Game Boy, Speedy Gonzales, contando con unos gráficos excelentes, destacando los fondos, los cuales han sido muy cuidados, a pesar de contar sólo con los cuatro tonos de grises que permite mostrar a la vez la Game Boy. Respecto al apartado sonoro, decir que todas las melodías cuentan con tanta simpatía como el personaje, y que su calidad tapa un poco el fallo del sonido FX, el cual no es tan bueno como debiera. Si os gustan los juegos de plataformas este es vuestro juego, teniendo en cuenta además que ha sido aderezado con fases iguales a las del cartucho para Super Nintendo.

ANTONIO GREPPI



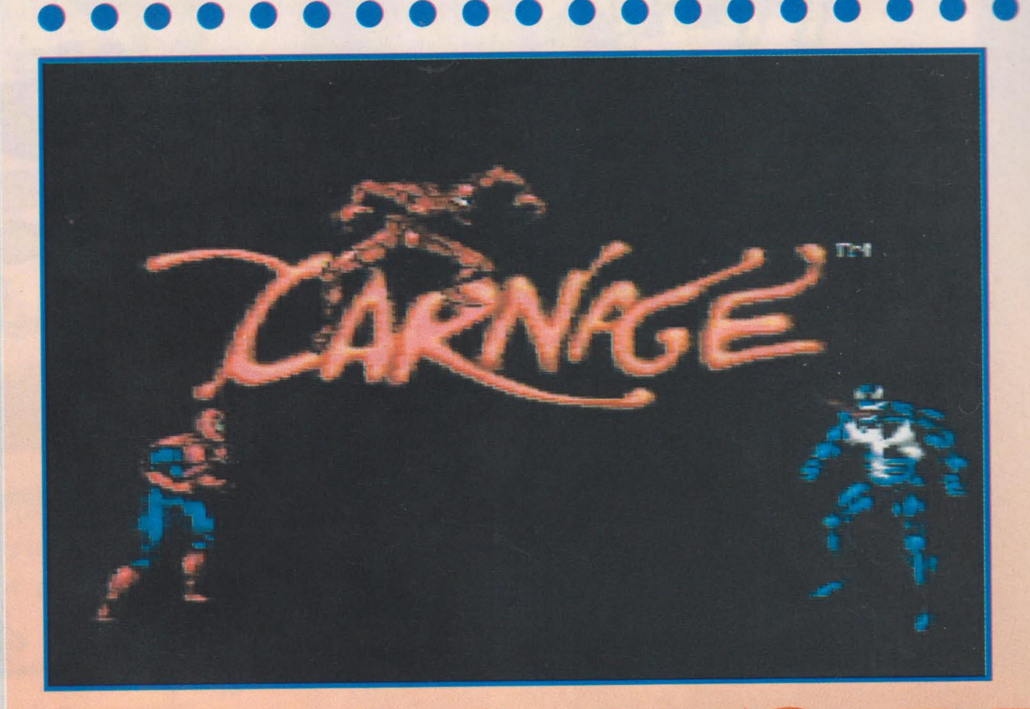


SUPER NINTENDO



Pasarela:
MAXIMUN CARNAGE
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía:LJN
Distribuidor:BUENA VISTA .
N. Jugadores: 1 ó 2

MAXIMU

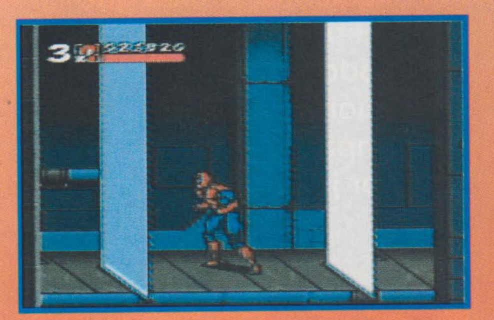


EL COMBAT

Carnage fue creado tras la mordedura de Venom a un loco, encerrado en un manicomio, que tiempo atrás le gastó una mala pasada. Ahora ha vuelto para vengarse de su creador, y del que lo derrotó encerrándolo en una oscura mazmorra: Spiderman

Hace un mes, más o menos, publicamos una suculenta preview de este fantástico juego de lucha en el que se reunían a casi todos los personajes de Marvel. En esta ocasión llega el comentario gordo en el que vamos a dar uno por uno los pros y contras de este cartucho.



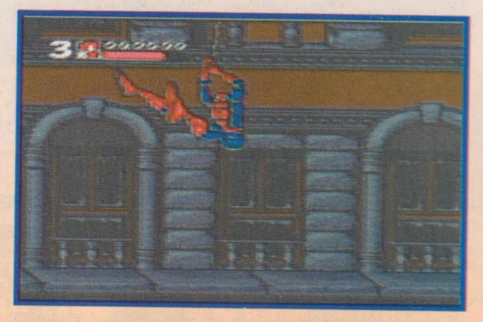






N CARNAGE

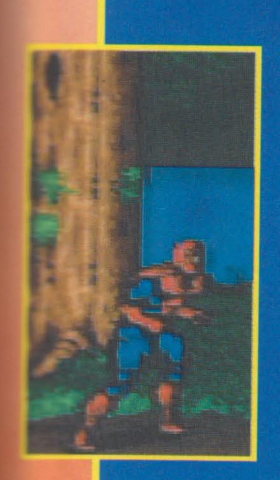







E DE LAS ARAÑAS

SPIDERMAN



Recibió su poder debido a la mordedura de una araña radioactiva. Ahora tiene los mismos poderes que un arácnido normal, pero multiplicados por su tamaño, lo que le dota de una fuerza y agilidad increíbles. En un principio es el único protagonista del juego, pero más adelante iréis descubriendo que no es así, ni mucho menos.

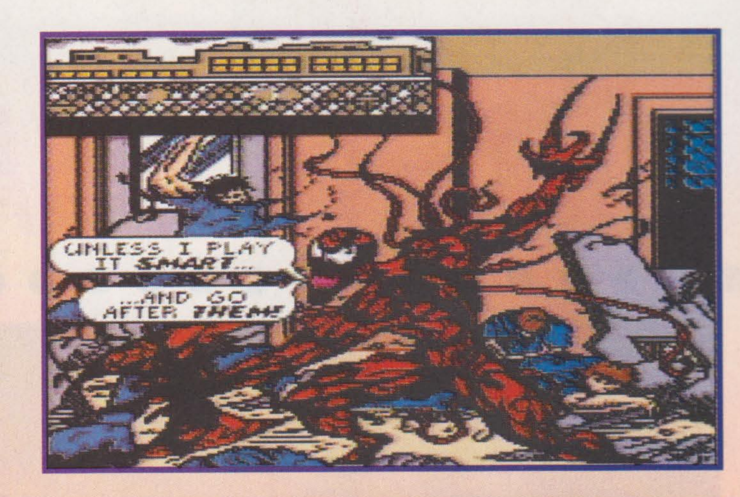
Nada más empezar la primera partida podemos caer en el error de considerar a Maximum Carnage como un simple juego de lucha callejera, y no es así. A medida que avanzamos, vamos creándonos nuestra propia historia, dependiendo





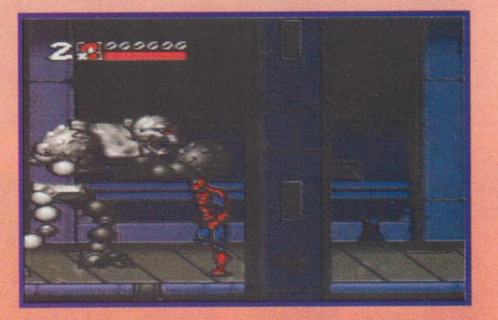




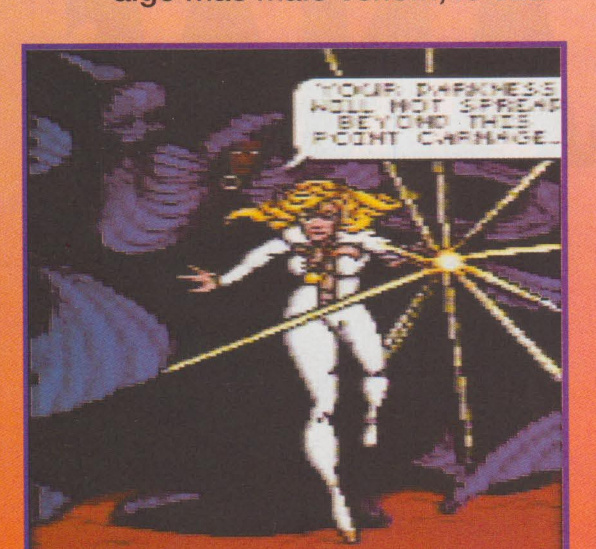


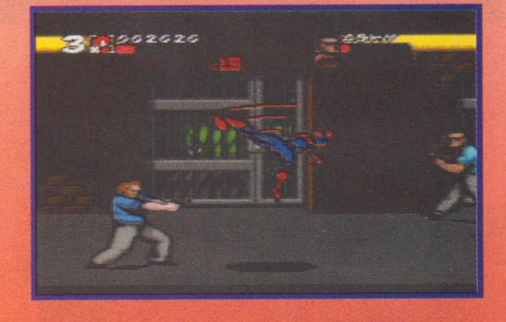
del personaje que escojamos, pues en ciertos puntos de la aventura, el juego nos da la opción de jugar con el siempre bueno Spiderman, o con el algo más malo Venom, lo cual puede cambiar de sobremanera el transcurso de las cosas, y por lo tanto llegar a un final diferente.





Existen multitud de fases, la mayoría divididas a su vez en subniveles, todas ellas encadenadas entre si. Además, entre nivel y nivel, podremos disfrutar de unas introducciones hechas con dibujos del cómic digitalizados.







UN TEBEO INTERACTIVO

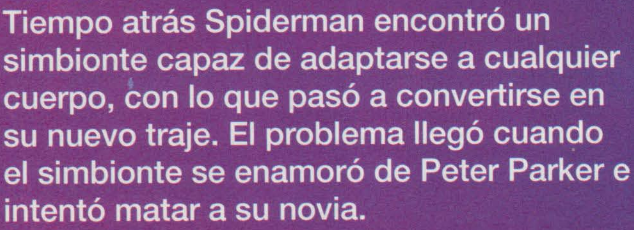
Y por si lo anterior te pareciera poco, en ciertos







VENOM



Tiempo atrás Spiderman encontró un simbionte capaz de adaptarse a cualquier cuerpo, con lo que pasó a convertirse en su nuevo traje. El problema llegó cuando el simbionte se enamoró de Peter Parker e intentó matar a su novia.
A partir de que Peter rechazara al traje alienígena, éste se alió con un reportero que odiaba a Spiderman. Con lo que Venom apareció en escena.



CARNAGE



Otro simbionte creado por la mordedura de Venom a un loco encerrado en un manicomio. Tiene más fuerza que Spiderman y Venom reunidos, a parte de que puede transformar su cuerpo en objetos punzantes o contundentes con los que golpear a quien ose enfrentársele.



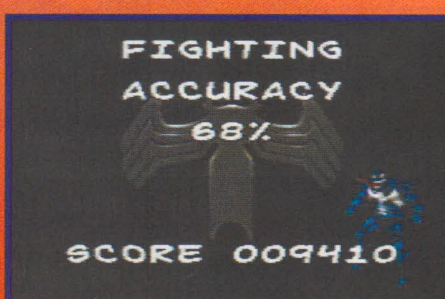




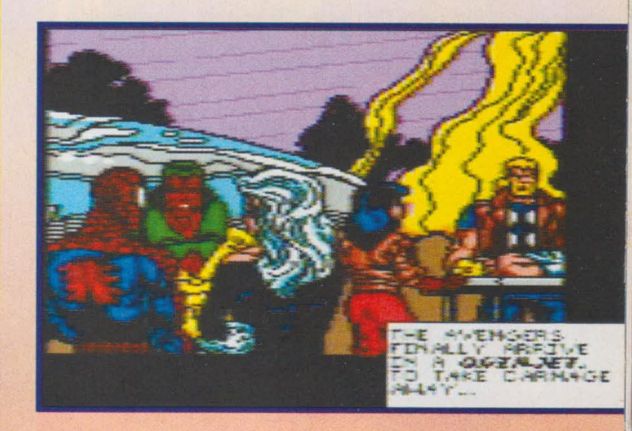








momentos del juego disfrutaremos de la ayuda de diversos superheroes. Para ello deberemos encontrar primero un item que representa su cara. Encontraremos a Capa y Puñal, el Capitán América, Cyborg y Gata Negra, por nombrar algunos. Cada uno te socorrerá a su manera. Mientras Capa matará a tus enemigos y te transportará al final de la fase, el Capitán América golpeará a todos con su bonito escudo.



MUSICALMENTE PERFECTO

Resulta una gozada escuchar la fantástica música digitalizada de la realidad, que ameniza en todo momento el desarrollo de la acción. Incluso cada uno de los heroes tiene su propia fanfarria, que suena cuando aparece en la pantalla.

Los gráficos tienen también ese estilo propio que solo los tebeos pueden conseguir.

Maximum Carnage va a convertirse seguramente en el boom consolero de este otoño entrante.

● ● ● CARLOS F. MATEOS



GAME BOY

TOM AND JER

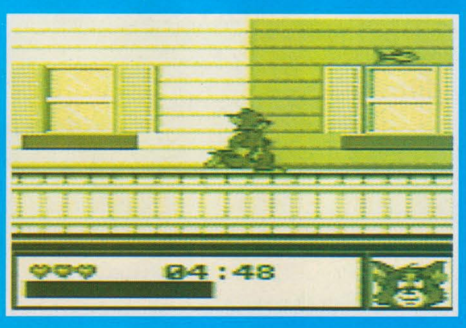
A diferencia de otras versiones como la de Super Nintendo, en la que Jerry debe derrotar al bigotón gato evitando todos sus ataques, en el cartucho de Game Boy, ambos personajes deben unir sus fuerzas para liberar a Robyn, para reunirla con su padre. Para llevar a cabo tan "humanitaria" misión, ambos animales se han embarcado en una aventura que les llevará por los lugares

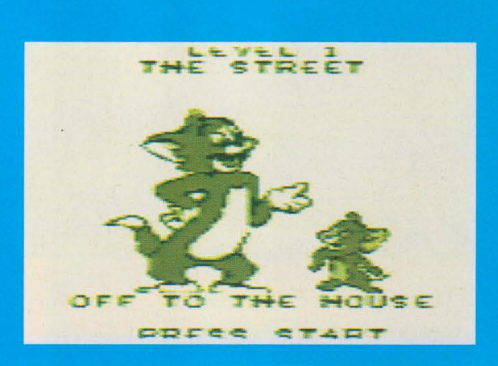


Pasarela: TOM AND JERRY FRANTIC ANTICS
Consola: GAME BOY
Compañía: HITECH
Distribuidor: DRO SOFT
Nº Jugadores: 1 ó 2

LA UNION I

De todos vosotros son conocidas las rencillas entre Tom y Jerry, gato y ratón respectivamente. Ahora, los dos deben unirse por una causa común... el secuestro de su amiga Robyn. ¡Y es que la amistad mueve montañas!











RY FRANTIC ANTICS

más peligrosos de la ciudad, desde la calle principal, al interior de una cocina llena de trampas, conformando todos ellos un total de diez niveles diferentes, donde Tom y Jerry se turnarán a la hora de actuar, para de defenderse de los enemigos que encontrarán en su camino, los cuales siempre atacarán de manera cíclica, es decir, siempre podemos actuar previsoramente, ya que sus acometidas siempre las efectúan de la misma manera, siendo por este motivo relativamente fáciles de esquivar.

CUIDADO CON EL GATO

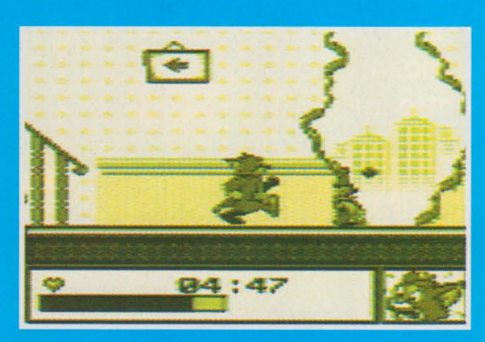
Este cartucho cuenta con buenos gráficos, destacando sobre todo los fondos de pantalla, los cuales han sido cuidados en extremo; por ejemplo, en la fase del interior de la casa demolida se ven las paredes rotas, las grietas de los impactos, etc... Los movimientos de los personajes también son adecuados, aunque Jerry pierde esta vez la partida al estar mejor diseñados los de el gato Tom. En el apartado sonoro, comentar que la música quizás sea un poco repetitiva, pero no desmerece en absoluto el resultado final. Si os gustan los arcades de plataformas, Tom y Jerry os sorprenderá dentro de un género que ha sido utilizado infinitamente en los cartuchos de Game Boy.

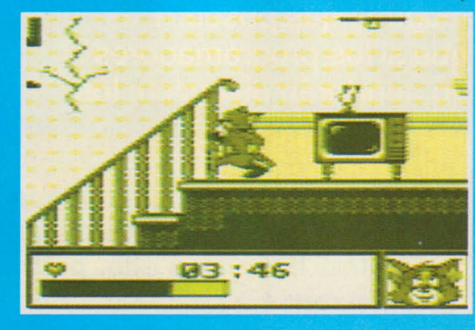
ANTONIO GREPPI

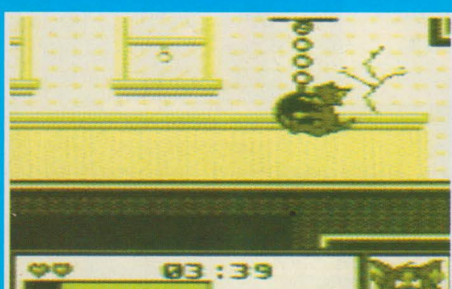


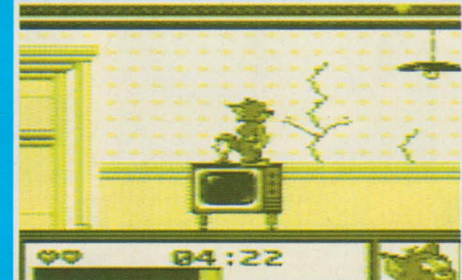


ACE LA FUERZA



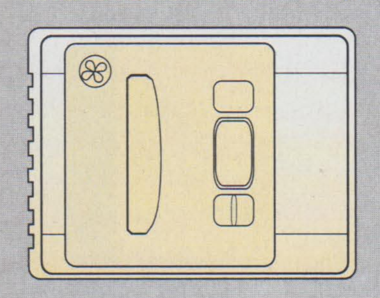








SUPER NINTENDO



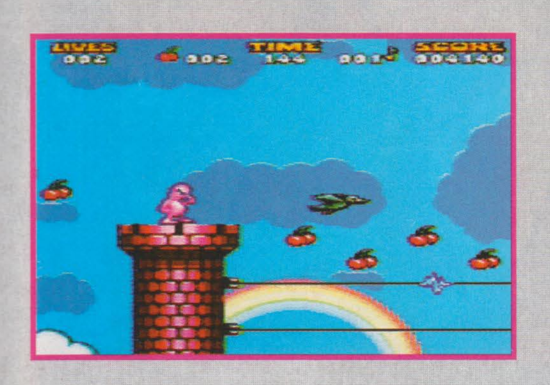
Pasarela: JELLY BOY
Consola:
SUPER NINTENDO
Compañía:
ELECTRONIC ARTS / OCEAN
Distribuidor: ARCADIA
Nº Jugadores: 1







Jelly es un pequeño personajillo que cuenta con la habilidad de transformarse en los más insolitos objetos, gracias a la composición de su cuerpo, la gelatina. El "solito" debe enfrentarse a todos los malos de un imaginario mundo.

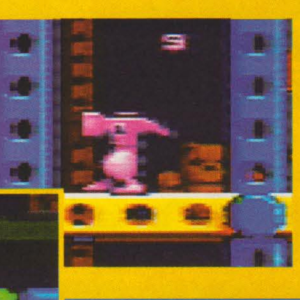


Cuando me enteré que este Jelly Boy erá un nuevo juego de plataformas (uno de los géneros más usados por los programadores de juegos de consola), y que además su personaje era multiforme, es decir que podía transformarse en diferentes cosas u objetos, pensé en principio, que con tal "originalidad" el juego no podía ser nada del otro mundo; ahora, he de reconocer que me ha sorprendido gratamente, gracias a la variedad de mundos que posee. Y es que si los programadores no aportarán diversión, los juegos de este género terminarían por aburrir.

El objetivo de nuestro querido Jelly es rescatar a ciertos parientes secuestrados. Para ello, antes debe recoger los seis objetos mágicos en los diferentes mundos de Jelly Land (Toy Land, Desert...) para entregárselos al guardián del ascensor que conduce hasta el lugar donde se encuentran, y así podremos liberarles. Mientras tanto, Jelly debe saltar de plataforma en plataforma para avanzar entre las

MULTIFORME

Nuestro querido Jelly posee la virtud de transformarse en múltiples objetos y animales. Gracias a ello, podrá pasar ciertas zonas a las cuales no tendría acceso sin esta ayuda.





JELLY BOY

MASCOTA DE GELATINA

diferentes fases, a la vez que utiliza los diferentes objetos que encuentre en su camino; algunos de ellos le transformarán, lo cual le valdrá para avanzar por ciertos lugares a los cuales no tendría acceso de otro modo.

DIVERSION AL PODER

Como antes os comentaba, Jelly Boy no destaca especialmente por su originalidad (más bien carece de ella), pero en su haber tiene una gran cualidad, es terriblemente divertido. Los gráficos son buenos, sobre todo los fondos de algunas fases, y los movimientos del personaje y enemigos están correctamente realizados. Cada mundo además, cuenta con su propia melodía y los efectos sonoros quizás sean la parte del juego mas descuidada por los excelentes programadores de Probe Software conocidos por



MUNDO DE HIELO

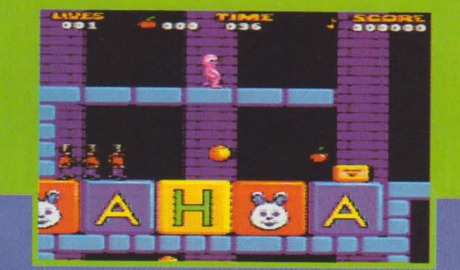
Como en todo juego de plataformas que se precie, no podía faltar la fase del hielo. Al igual que en otros juegos, el protagonista resbala en este nivel.



MUNDO DE LOS JUGUETES

Como su nombre indica, los juguetes predominan en esta fase, aunque debemos tener en cuenta que son gigantes en comparación con el tamaño del pobre Jelly.







MUNDO AZTECA

Los templos y tierras aztecas serán nuestros compañeros de aventura en esta fase, la cual está repleta de trampas y enemigos que esquivar.









MUNDO ESPACIAL

El Universo, ese lugar sin fronteras, ha sido reducido a unas pocas fases en este programa. Cuidado con los ovnis y los extraterrestres.









MUNDO DESERTICO

Un terrible calor será el que pasaremos en esta fase, al igual que ha ocurrido en este verano de 1994. Una fase para tomársela con reposo y tranquilidad.





juegos como Alien 3, lo cual es un indicio de la gran calidad de este Jelly Boy. Ideal para los amantes de los cartuchos de plataformas.

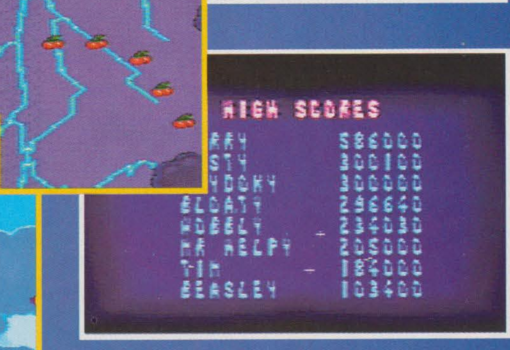
● ● ● ANTONIO GREPPI

MUNDO DE LAS NUBES

El azul cielo será nuestro vigilante en esta fase en que temibles pajaros nos atacarán sin piedad.

Típica fase de saltos perfectos.







MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
OK SUPER CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Rep. Ecuador 2, 1ºB
28016 MADRID

■ Vendo una consola Master System II con dos mandos de control y Alex Kidd in Miracle World en memoria, además de los siguientes cartuchos: Sonic I, Streets of Rage, The Simpsons: Bart versus The Space Mutants, Running Battle, Lemmings, etc... Todo en perfecto estado por sólo 13.000 pesetas, o por separado con el precio a convenir.
Preguntar por José.
Tlf. (968) 708113

■ Vendo consola Atari 2600 nueva, con menos de quince días de uso, dos mandos, todos los cables y cuarenta juegos, todo en perfecto estado por 7.000 pesetas. También puedo cambiarlo por alguno de los siguientes juegos de Mega Drive: Cool Spot, Aladdin, Bubba'n Stix, Mortal Kombat, o Pink Panther Goes To Hollywood.
Preguntad por Roberto.
Tlf. (91) 5092236

■ Cambio una fabulosa consola Super Nintendo con dos mandos de control, los juegos F-Zero y Mario Paint, más una consola Game Gear con el Ninja Gaiden, Super Monaco G.P.II, Leaderboard, Sonic II, con el adaptador de la Master y Sonic y con el adaptador de corriente, más una pórtatil Game Boy con los juegos: Super Mario Land, Marble Madness, Fighting Simulator, Shadow Warrior, R-Type y más..., además de un Handy Carry (para llevar la consola), un adaptador de corriente y cajas vacias. Todo ello conjuntamente deseo cambiarlo por un Mega CD y una Megadrive con dos pad de control y algún juego que otro. Por favor, preguntad por Iván a partir de las 9:30 o 10:00 de la noche.
Tlf. (981) 202178

■ Cambio una consola Mega Drive por una Super Nintendo, ambas con juegos, o por una Game Gear con el TV Tuner (adaptador de televisión), a ser posible con algún juego. También puedo vender la Mega Drive por 20.000 pesetas. Pregunta por Jorge.
Tlf. (93) 8031570

■ Vendo consola Game Boy con el excelente Super Mario Land, lupa, luz nocturna y auriculares por sólo 9.000 pesetas. Si os interesa preguntad por Javi.
Tlf. (971) 339998

■ Vendo el fabuloso cartucho de Street Fighter II por sólo 9.000 pesetas. Si eres de Alicante y estas interesado pregunta por Enrique.
Tlf. (96) 5651765

■ Vendo consola Super Nintendo con un pad de control y los juegos Super Mario World, Super Star Wars y Super Mario All Stars por 28.000 pesetas o lo cambio todo por una Mega Drive con dos pad y un Mega CD con dos o tres juegos. Llama o escribe a:
Antonia Fernandez Cruzado
Bda. el Castillo 6, 4ºIzq.
21800 Moguer (Huelva)
Tlf. (959) 372069

■ Vendo consola compatible NES con cinco juegos por 13.000 pesetas. También vendo Game Boy con adaptador de corriente, cuatro juegos, cascos y pilas por 11.000 pesetas. También os puedo vender las cosas por separado. Para más información, llamadme sin compromiso.
Tlf. (94) 4921828

■ ¡Atención! Vendo consola NES de Nintendo con dos mandos de control y tres excelentes juegos: Double Dragon III, Super Mario 3 y las Tortugas Ninja. En conjunto o por separado. También vendo una consola Master System con dos pads de control y los siguientes juegos: G-Loc, Mercs y Asterix. Regalo revistas especializadas y una guía de trucos. Precio a convenir, aunque también las puedo cambiar por una consola Super Nintendo con dos mandos y algún juego. Preguntar por Marcos.
Tlf. (959) 371086

■ Cambio una consola Mega Drive con nueve juegos (James Pond II, Mickey Mouse World of Illusion, Tin y Ton, Streets of Rage II, Shinobi, Mortal Kombat, Sonic I y II, y Tortugas Ninja) por una consola Super Nintendo que tenga cuatro o más juegos.
Si eres de Alicante o provincia llama por las tardes a Enrique.
Tlf. (96) 5651765

■ Vendo el bazooka Nintendo Scope de Nintendo con su cartucho de seis juegos. También deseo vender los fabulosos cartuchos Another World y Super Ghosts ´n Ghouls. Todo ello por el fantástico precio de 18.000 pesetas. Preguntad por Eduardo de 12 a 2 del mediodia.
Tlf. (973) 247205

■ Vendo los siguientes cartuchos para Game Boy: Super Hunchback y Kirby's Dream Land por 3.500 y 3.000 respectivamente. Tambi'en cambio por The Legend of Zelda: Link's Awakening o por Wario Land. Por favor, solo gente de Valencia.
Tlf. (96) 3741260

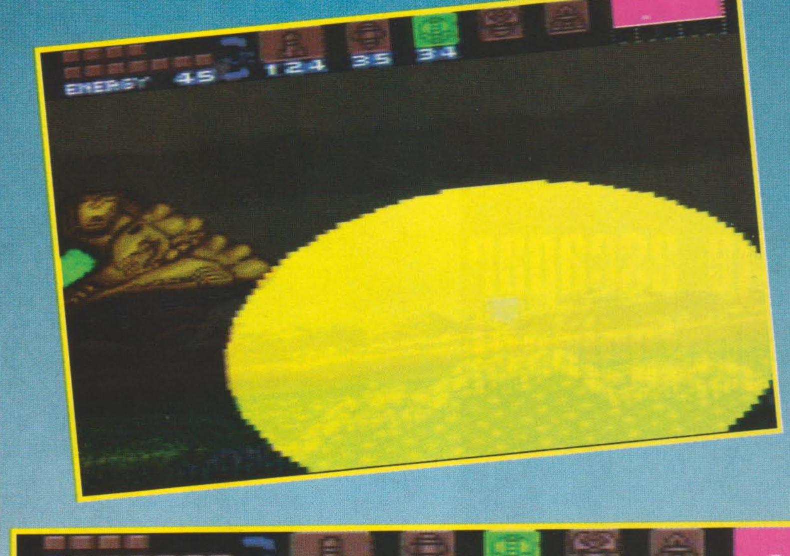
SUPER METROID

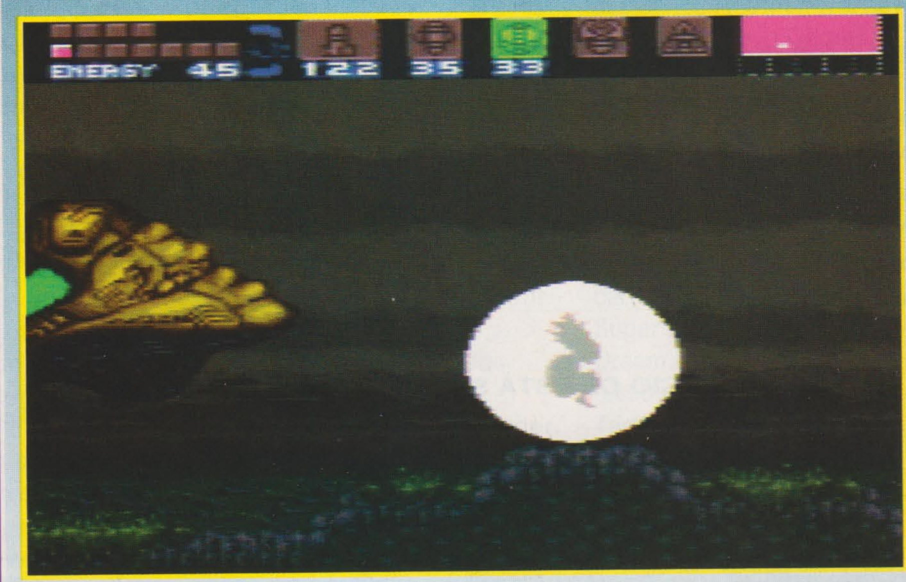
■ SUPER NINTENDO

Para poder recargar toda la energía de Samus, simplemente lleva a cabo las siguientes instrucciones:
Antes de nada advertir que para que este truco funcione deberás tener al menos 10 misiles, 10 super misiles y 11 super-bombas, y además tener los tanques de reserva vacíos y no menos de 50 unidades de energía.
Selecciona las super-bombas. Conviértete en una bola. A continuación pulsa abajo, L y R a la vez. Ahora suelta una super-bomba y no sueltes ningún botón.
Cuando la onda expansiva pase, descubrirás a Samus envuelta en una esfera de energía pura.







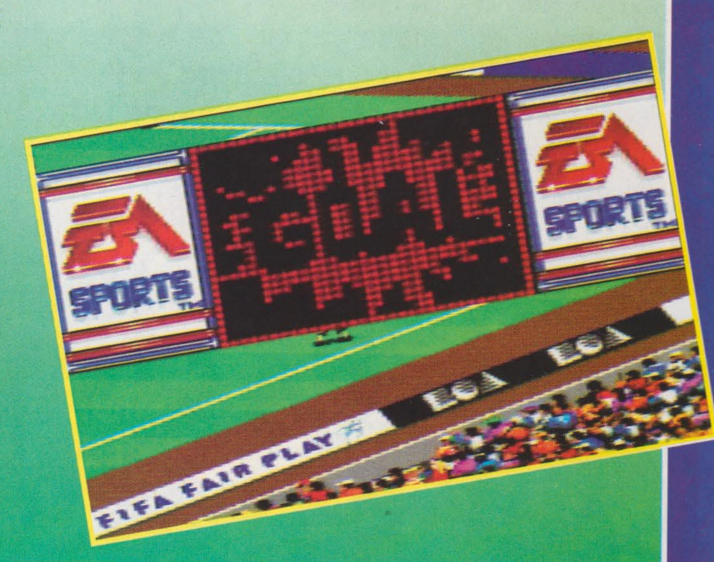


FIFA SOCCER

■ SUPER NINTENDO

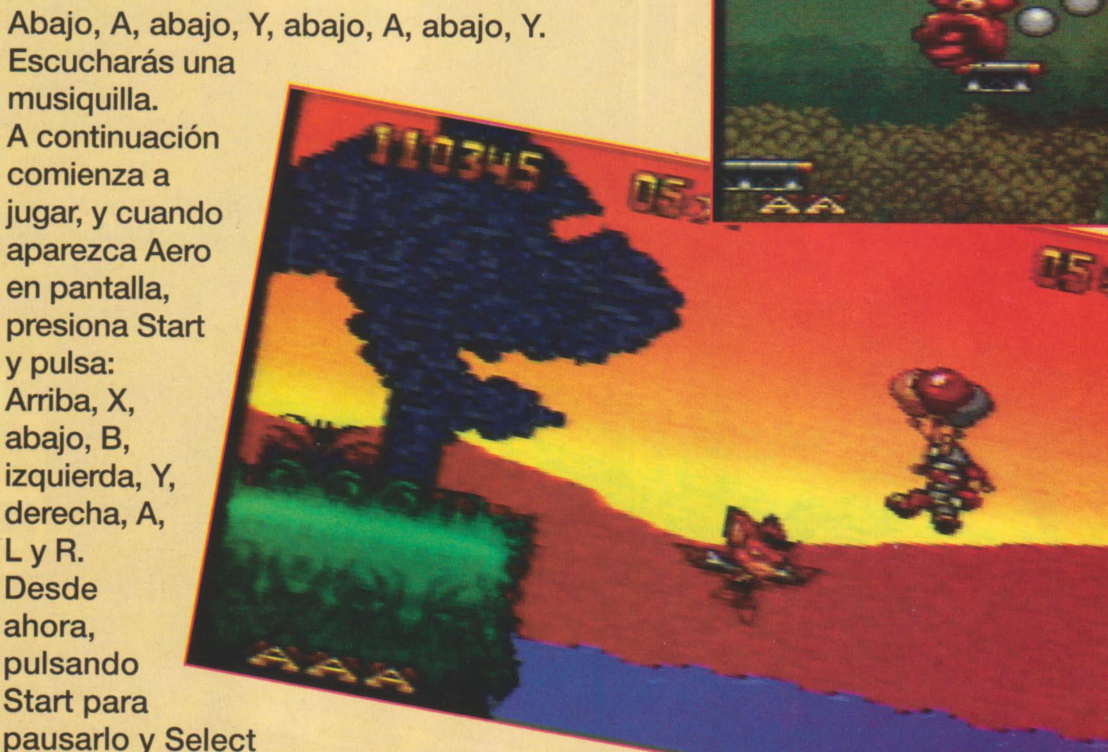
Estas son algunas combinaciones para hacer este juego más divertido aún, si cabe:
Para conseguir Super Defensa: L, L, L, L, L, R, L
Para conseguir Super Ofensiva: R, R, R, R, R, L, R
Para conseguir efecto en el balón: B, A, R, B, Y, L
Para conseguir bola loca: X, A, B, Y, Y, B, A, X
Para conseguir Super Patada: B, A, B, B, B, B, B





AERO THE ACROBAT

■ SUPER NINTENDO



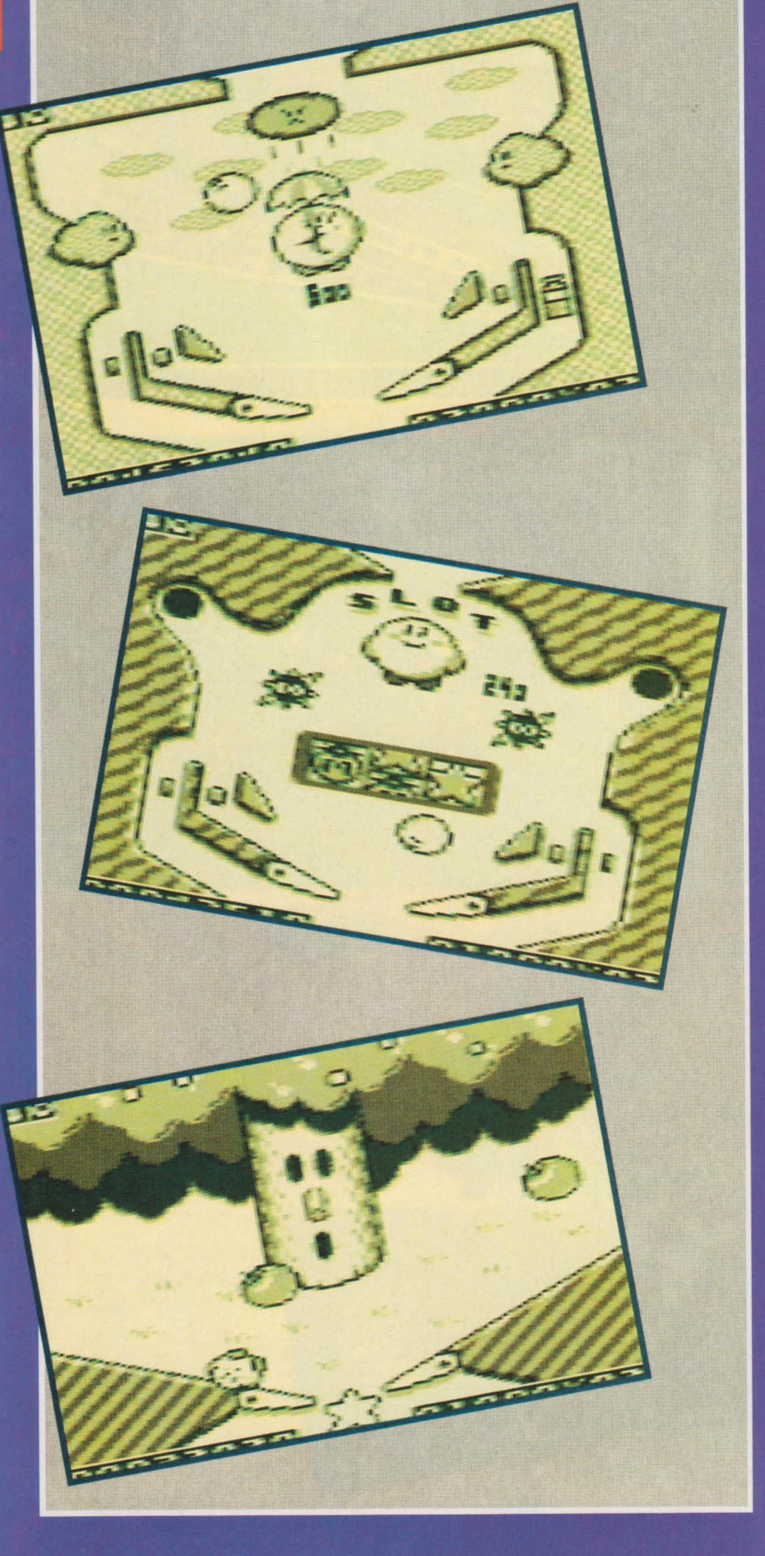
En la pantalla de título, pulsa la siguiente combinación:

Abajo, A, abajo, Y, abajo, A, abajo, Y. Escucharás una musiquilla. A continuación comienza a jugar, y cuando aparezca Aero en pantalla, presiona Start y pulsa: Arriba, X, abajo, B, izquierda, Y, derecha, A, L y R. Desde ahora, pulsando Start para pausarlo y Select después, podrás elegir nivel.

KIRBY´S PINBALL LAND

■ GAME BOY

Para acceder a una pantalla de Bonus, pulsa en la pantalla de título simultáneamente: Izquierda, B y Select.
Espera hasta que la pantalla de los records aparezca. Si hay un gato blanco paseándose, será señal de que el truco ha funcionado. Comienza a jugar y serás teletransportado directamente a la zona de Bonus.



ART OF FIGHTING

■ SUPER NINTENDO

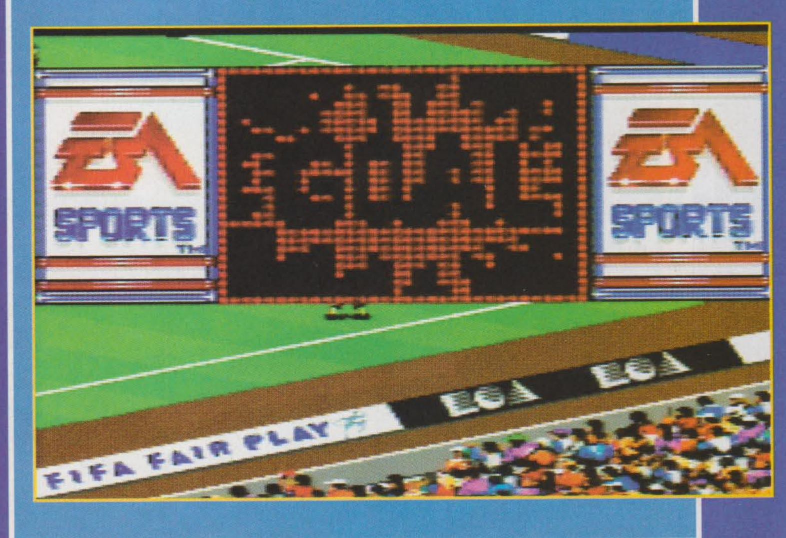
Para poder ver el final del juego sin tener que pelear en absoluto con ninguno de tus contrincantes, pausa la acción cuando estés luchando y pulsa: Arriba, X, izquierda, Y, abajo, B, derecha, A, L, Y.

TOEJAM & EARL: PANIC ON FUNKOTRON

■ MEGA DRIVE

Inserta el password toEjAM + EArL y accederás a una pantalla con los programadores del juego.





CODIGOS GAME GENIE

TINY TOONS ADVENTURES BJLA-DA52 CADA ZANAHORIA VALE POR 10 JC0A-BATW CONSIGUES 8 AYUDANTES POR CADA 50 ZANAHORIAS NNST-AAEJ EMPIEZAS CON 100 VIDAS

UNIVERSAL SOLDIER

■ GAME BOY

00A-5AF-3BE TIEMPO INFINITO



TWO CRUDE DUDES

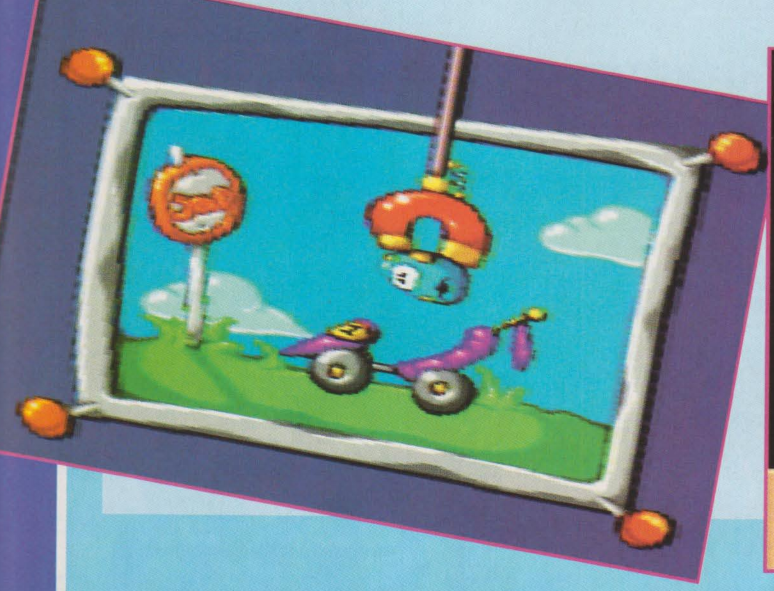
■ MEGA DRIVE

BEBA-AAFT 9 VIDAS CADA JUGADOR AWYT-AA22



ALFRED CHICKEN

■ SUPER NINTENDO





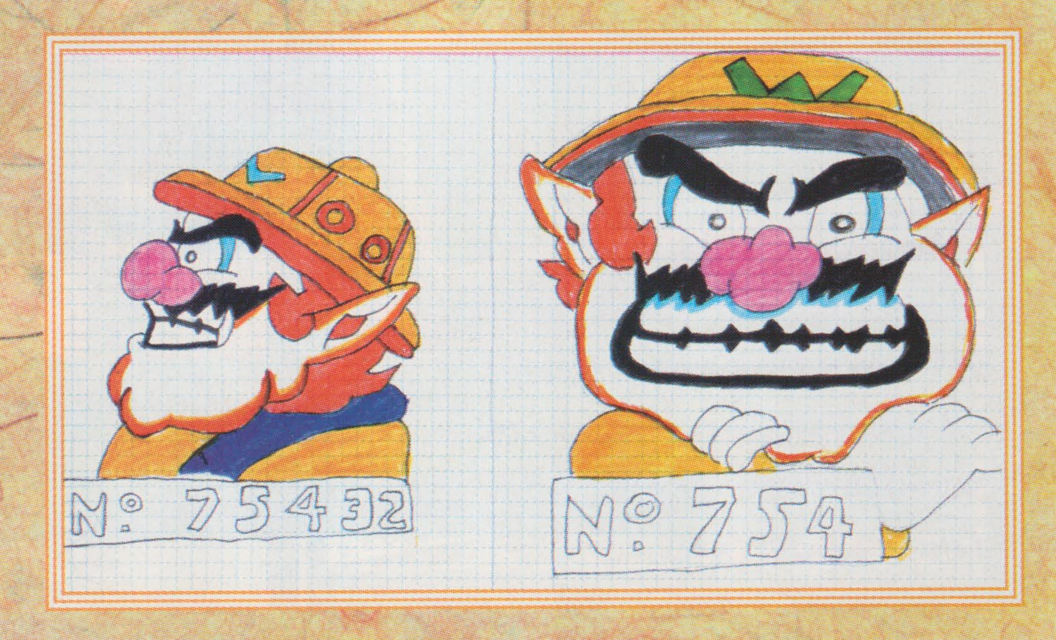
Cuando llegues al final de la primera fase y aparezca el globo con la flor dibujada, salta a la derecha de éste y aparecerá un bloque invisible. Salta sobre él y llegarás a una pantalla en la que podrás elegir el nivel al que quieres ir.

En la redacción nos alegramos mucho de que a pesar de que estemos ya cercanos al otoño, a vuestra imaginación no le pase igual que a las hojas de los árboles. Parece mentira que aunque llevemos veintidós números de nuestra revista, los dibujos vayan en aumento de calidad y cantidad. Seguid así por favor, y seguramente esta sección se convertirá en la mejor de todas.

ESTEFANIA MARIA SANCHEZ, y su hermana **LAURA,** ambas de Cádiz, nos han enviado este preciosísimo dibujo de la Bella momentos antes de descubrir la horrible cara de su futuro amor, La Bestia.



La verdad, nos ha sido imposible decidir cual de los dos dibujos es mejor, si la carátula original o el que nos ha mandado **JAVIER CASANUEVA DIAZ,** de Ibiza.



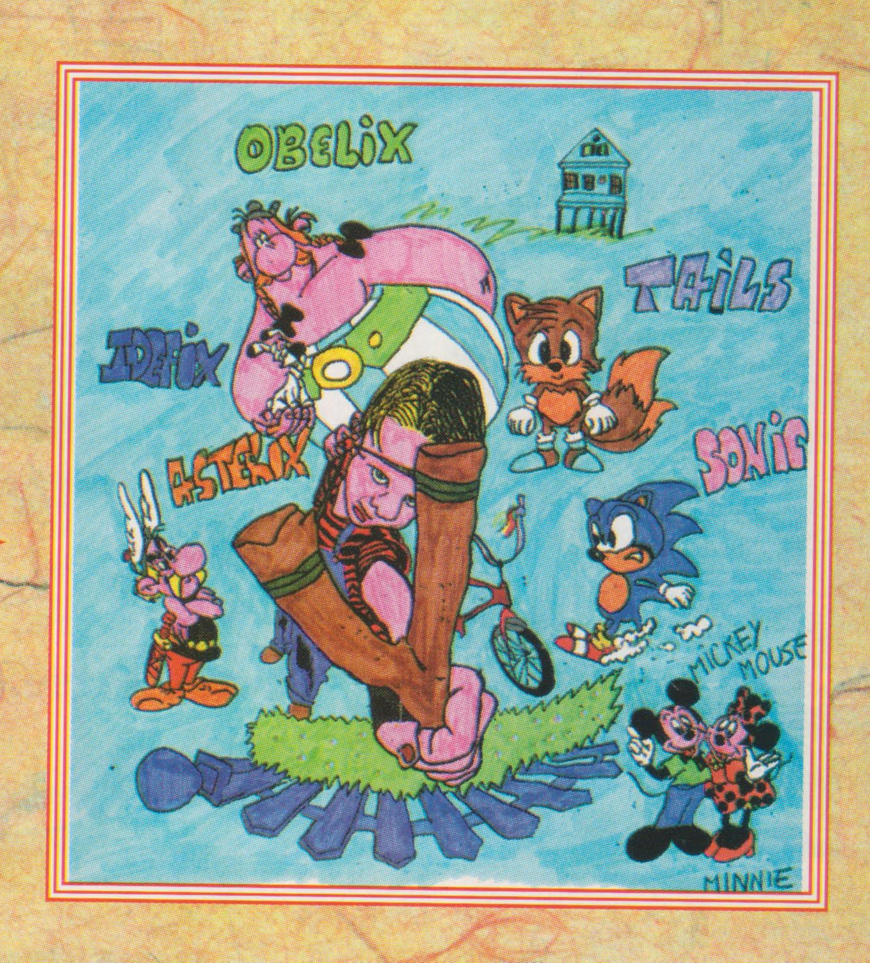




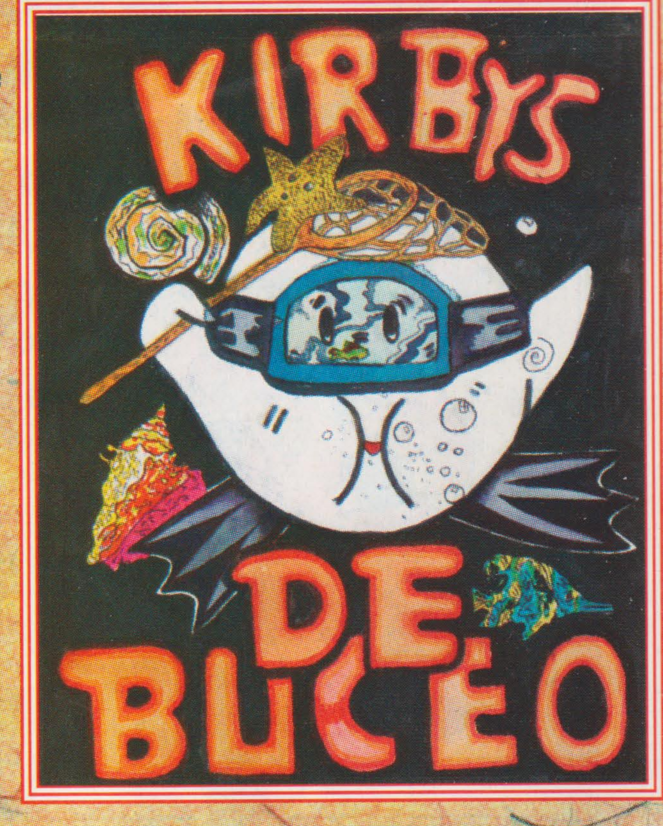
Diego López Requena, de Murcia, nos envía una página inventada por él del cómic Dragon Ball Z, en el que Son Gohanda propina una soberana paliza al malvado Cel. ¿Quién sabe?, a lo mejor Diego es un futuro dibujante de manga y nosotros sin

Plucky, uno de los divertidos personajes de las Tiny Toones, ha sido pillado "in fraganti" con su ropa de paseo gracias a **Rosario Castro Ribeiro,** de Madrid.
Gracias por tu bonito dibujo.

LAURA PORRAS TARRASA, de Tarrasa nos manda este colorido dibujo con algunos de los más famosos personajes del videojuego actual. Sigue así y pronto te convertirás en una perfecta ilustradora.

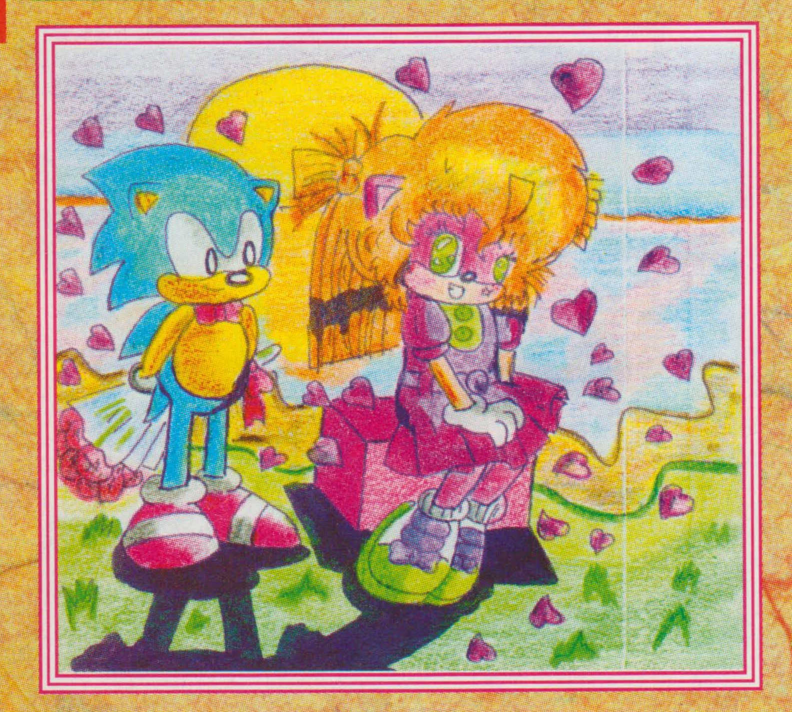


Este es un bonito dibujo de Kirby, que tuvo la mala suerte de llegar tarde al concurso, pues llegaba de tierras lejanas, pero no hemos podido resistir la tentación de incluirlo aquí. Muchas gracias a **Claudio Alegandro Boikoski,** de Buenos Aires. Lo sentimos, pues seguramente tu dibujo se habría llevado el primer premio.





Hemos descubierto a una asidua participante de esta sección. Su nombre es **Susana Pérez Tirado,** de Barcelona, y sus dibujos son así de bonitos. Incluso nos ha mandado el sobre adornado, por lo que vamos a sacar los dos. Muchas felicidades y por favor, sigue así.



Y al igual que el verano, nosotros también nos vamos, pero solo hasta el mes que viene. Si quereis participar en esta sección escribid a:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
OK SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1ºB
28016 MADRID



CENTRO MAIL
MAIL
VENTA POR CORREO
VXC
VEN A LOS CENTROS MAIL, TUS TIENDAS ESPECIALIZADAS, DONDE ENCONTRARAS LA MAYOR VARIEDAD DE PRODUCTOS PARA TU CONSOLA A LOS MEJORES PRECIOS
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA TEL: 24 05 47
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 6778 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
3802892
TU PEDIDO POR TELEFONO!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H/SABADOS DE 10,30 A 14 h
OFERTAS SEGA
MEGA DRIVE +7 JUEGOS+2 MANDOS
¡SUPER PRECIO! 24.900
GOLDEN AXE
SHINOBI
STREET OF RAGE
WORLD CUP ITALIA 90
SUPER HANG ON
COLUMNS
SONIC
007 MEGADRIVE - 2990
ADDAMS FAMILY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ALIEN 3 MEGADRIVE - 3990 MS - 5990 - 2490
ANDRE AGASSI M. SYSTEM - 2490
ASTERIX MEGADRIVE - 6990
AYRTON SENNA MS - 6390 - 4990
BACK TO THE FUTURE M. SYSTEM - 2490
BART'S NIGHTMARE MEGADRIVE - 4990
BART VS THE WORLD M. SYSTEM - 4490
BATMAN RETURN M. SYSTEM - 2490
BLADES OF VENGEANCE MEGADRIVE - 2990
B.O.B. MEGADRIVE - 2990
BUCK ROGERS MEGADRIVE - 2990
CHUCK ROCK II MEGADRIVE - 5990
CRASH DUMMIES MEGADRIVE - 5990 GAME GEAR - 2495
CRUE BALL MEGADRIVE - 2990
DAVIS CUP TENNIS MEGADRIVE - 4990
DICK TRACY MEGADRIVE - 2990
DOUBLE CLUTCH MEGADRIVE - 2990
DOUBLE DRAGON 3 MEGADRIVE - 2990
G. FOREMAN BOXING MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
GAUNLET IV MEGADRIVE - 4990
GODS MEGADRIVE - 2990
JURASSIC PARK MEGADRIVE - 6990
JACK NICKLAUS MEGADRIVE - 2990
KLAX MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
SONIC PACK MEGADRIVE +2 CONTROL PAD+SONIC 14.990
KRUSTY'S FUN HOUSE GAME GEAR - 2495
LEMMINGS MS - 5990 - 2490
MARBLE MADNESS M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990
MUTANT L. FOOTBALL MEGADRIVE - 2990
NBA ALL STAR MEGADRIVE - 4990
OLYMPIC GOLD MEGADRIVE - 3990
PACMANIA M. SYSTEM - 2490
PAPER BOY MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490
PIT FIGHTER M. SYSTEM - 2490
POPULOUS M. SYSTEM - 2490
PREDATOR II M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2495
PUGGSY MEGADRIVE - 4490
RAINBOW ISLAND M. SYSTEM - 2490
VIRTUAL RACING 11.990
RENEGADE M. SYSTEM - 2490
ROBOCOP 3 MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
ROBOCOP VS TERMIN. MEGADRIVE - 3990
ROCKET KNIGHT ADV. MEGADRIVE - 4990
SNAKE RATE ROLL MEGADRIVE - 4990
SONIC II MEGADRIVE - 3990 MS - 6990 - 2990
SONIC SPINBALL MEGADRIVE - 6990
SPACE HARRIER II MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990
SPIDERMAN M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2595
SPIDERMAN 2 GAME GEAR - 2495
SPIDERMAN X-MEN MEGADRIVE - 5990
STREET FIGHTER II MEGADRIVE - 6990
STRIDER II MEGADRIVE - 3490
MULTIMEGA 79.900
SUMMER CHALLENGER MEGADRIVE - 2990
SUPER KICK OFF MEGADRIVE - 3990
TALMITS ADVENTURE MEGADRIVE - 2990
TERMINATOR GAME GEAR - 2595
T-2 ARCADE MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4990
T-2 JUDGMENT DAY MEGADRIVE - 5990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 4490
TURTLES HYPERSTONE MEGADRIVE - 4990
WARSPEED MEGADRIVE - 2990
WIZ'N LIZ MEGADRIVE - 4490
WWF STEEL CAGE GAME GEAR - 2495
WWF WRESTLEMANIA MEGADRIVE - 2990
X-MEN MEGADRIVE - 3990
ZOOL MEGADRIVE - 3490
M. SYSTEM
MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC 4.990
NOVEDADES
DESCUENTO 500 Ptas.
ALADDIN MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
ANDRETTI RACING MEGADRIVE - 8990
ART OF FIGHTING MEGADRIVE - 9900
ASTERIX MEGADRIVE - 9900 M. SYS. Parte II 5990 GAME GEAR - 5990
BARKLEY JAM! MEGADRIVE - 8990
BATTLETOADS MEGADRIVE - 7490 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
BODYCOUNT MEGADRIVE - 7990
BUBBA'N STICK MEGADRIVE - 9990
CASTELVANIA MEGADRIVE - 7990
COOL SPOT MEGADRIVE - 7900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5190
DONALD DUCK 2 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
DR. ROBOTNICKS MEGADRIVE - 7990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
DESCUENTO ESPECIAL 700 Ptas.
FIFA SOCCER MEGADRIVE - 7990
KICK OFF 3 MEGADRIVE - 9990
SENSIBLE SOCCER MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
WORLD CUP USA 94 MEGADRIVE - 9990 M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 6990
DRACULA MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4490 GAME GEAR - 3890
DRAGON BALL Z II MEGADRIVE - 9990
DUNE 2 MEGADRIVE - 9900
FLASH BACK MEGADRIVE - 9990
GENERAL CHAOS MEGADRIVE - 12490
JUNGLE BOOK MEGADRIVE - Prox. M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5490
LANDSTALKER MEGADRIVE - 12490
LOST VIKINGS MEGADRIVE - 9900
MASTERS OF COMBAT M. SYSTEM - 5990
MORTAL COMBAT MEGADRIVE - 9900
NBA JAM MEGADRIVE - 9990 GAME GEAR - 6990
NBA SHOWDOWN MEGADRIVE - 9990
PINK PANTHER MEGADRIVE - 8990
ROAD RUNNER MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ROBOCOP VS TERMINATOR MEGADRIVE - 8990 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
SAMPRAS TENNIS MEGADRIVE - 10490
SHINING FORCE MEGADRIVE - 12490
SONIC CHAOS M. SYSTEM - 6990 GAME GEAR - 5990
STREET OF RAGE II MEGADRIVE - 6990 M. SYSTEM - 4990 GAME GEAR - 5990
SUB TERRANIA MEGADRIVE - 9900
TINY TOONS MEGADRIVE - 6990
TURTLES TOURNAMENT MEGADRIVE - 9990
WINTER OLYMPICS MEGADRIVE - 9900 M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
ZOOL M. SYSTEM - 5990 GAME GEAR - 5990
MEGA CD
39.900 CON ROAD AVENGER
DRAGONS LAIR 9900
DUNE 9900
FINAL FIGHT 9990
GROUND ZERO 9990
HOOK 9990
JAGUAR XJ220 8990
JURASSIC PARK 8990
LETHAL ENFORCERS 10900
MORTAL KOMBAT 9990
MICROCOSM 8990
NHL HOCKEY 94 8990
NIGHT TRAP (2 CD) 12900
PUGSY 7990
PRINCE OF PERSIA 8990
ROBO ALESTE 8990
SEWER SHARK 9990
SILP HEED 9990
SONIC CD 9990
SPIDERMAN VS KINGPIN 9990
TERMINATOR CD 10900
THUNDERHAWK 9990
TIME GAL 8990
WOLF CHILD 8990
WONDER DOG 8990
WWF RAGE IN CAGE 9990
YUMENI MANSION 11900
Envía este cupón a MAIL VXC, Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
GASTOS ENVIO
250

CID FCA!



No sigas buscando, ya está aquí Tetris 2.

Conservando la idea original del Tetris, hemos añadido más dificultad, más imaginación, más jugabilidad, más color (si utilizas Super Gameboy) y, sobre todo, más diversión. No insistas,

Tetris 2. La búsqueda ha terminado.





Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.